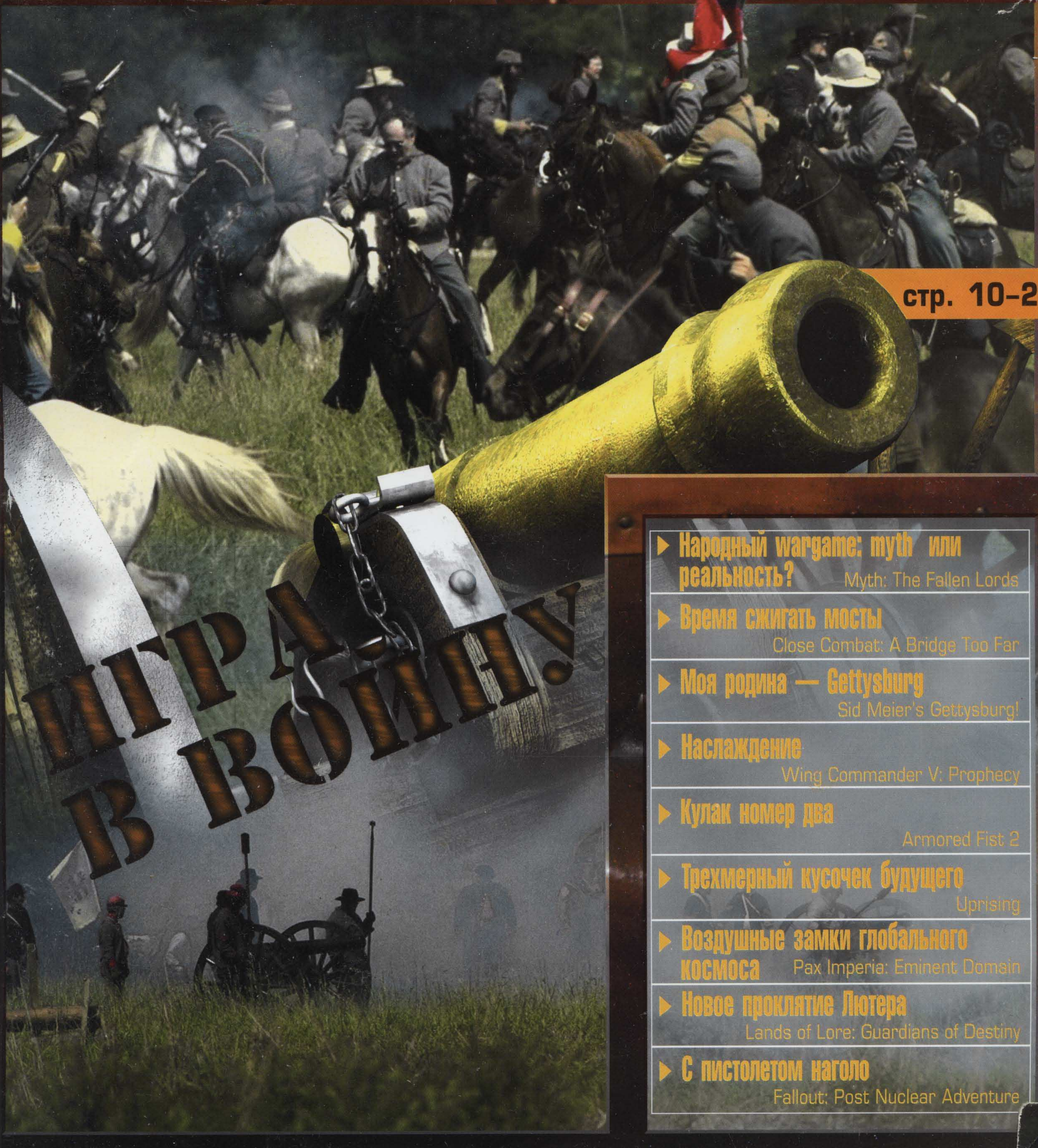
#11'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



стр. 10-28

ИГРА В ВОЙНУ


PARKAN
ХРОНИКА ИМПЕРИИ
Выиграй компьютер с процессором INTEL PENTIUM® II
FIRST PERSON STRATEGY
SPACE SIMULATOR
3D ACTION
ROLE PLAYING GAME
NIKITA 3D engine
SPACE audio
CD-ROM Windows95
NIKITA
Intel MMX™ DESIGNED FOR
Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 Мб RAM
© 1997 Nikita Ltd. Все права защищены. Pentium - зарегистрированный товарный знак Intel Corp. Windows 95 - зарегистрированный товарный знак Microsoft Corp.

Отзывы пилотов PARKAN

• <...> хотелось бы поблагодарить за великолепную игру. Полностью согласен со всеми восторженными откликами, содержащимися на сервере. От себя хотелось бы добавить, что, являясь горячим поклонником "Privateer'a", просто не нахожу слов, чтобы описать, насколько точно в "Parkan" реализован мир, о котором лишь приходилось мечтать в сериале буржуинов! Здорово вы им нос утерли! А то раньше как-то за державу обидно было... Kitty Hawk (это приватерский callsign)

• .....Да, действительно, Parkan - это несомненный успех. Удовольствия много, адреналин на верхней точке шкалы. Реализм полный. Постоянно ожидаешь, что после звука открывающейся двери вылезет гад-гегемаунт! Аж в пятках свербит!.... Пока все, поехал жить дальше в "мир Паркана" (очень точное определение в книжечке). Еще одно спасибо и - так держать! Русские идут!!!... А.Г.

• Отличная игра, очень затягивает. Превосходно выполнена технически. Выпускайте по возможности больше!!!!!! Юлия Доброва, Москва

• Гонял его до 2-х ночи, хотя в 6-00 вставать на работу. Огромное спасибо за игрушку. Хотя я и не фанат их (игрушек). Сергей Андреев, Москва

• PARKAN - почти бесподобно! Испытываю прилив патриотизма и благодарности за не зря потраченные деньги. Коробку - на видное место. Еще не успев пройти игру, посоветовал ее друзьям. Некоторые послушались и, кажется, бить не будут. Секрет Wanderer'a раскрыл лишь с третьей посадки - снимаю шляпу, вы развенчали мое самомнение по поводу опыта в такого рода игрушках. Действительно, само по себе смешение жанров в PARKAN - еще полдела, но то, что в каждый из них вы сумели вправить свои изюминки в корне меняет восприятие игры. Это уже не 3D-симуляторквестратегия, а Игра с Большой Буквы. За это и любим PARKAN. Юрий Пустовойт с борта Parkan-H15

• .....Но это первая игра, которую я купил, и нисколько об этом не жалею! Видел немало игр, но PARKAN, определенно, самая необычная. Я считаю, что это лучшая игра из всех! Денис Давыдов, Москва

• Просто ужас!!! Теперь мой ПК крутит только эту игру!!! На работе я рассказываю о ПАРКАНе, как о реальном мире. Кто не играет в игры, тот думает, что я сошел с ума, другие просто слушают о моих похождениях!!! Спасибо! Прекрасная игрушка! Виталий Ватолин, Омск

• Это было здорово! На 2 (две) недели было парализовано все - работа, личная жизнь, хобби! Иноземцы бледнеют со своими жалкими леталками. Андрей Емельянов

• Я уже делился с Вами своими первыми впечатлениями об игре PARKAN. Но это были поверхностные впечатления. Меня легко понять - первая русская игруха такого класса должна выдавать 300% !!!! Так, в уме считал (а в душе - надеялся) я и многие мои знакомые ИГРОКИ.Отсюда и то количество критики!!!! Но пройдя PARKAN от начала и до конца (хотя ветвление сюжета позволяет проходить игру снова и снова !!!!), все эти всхлипы и стоны ... уходят пропорционально времени, проведенным за игрой !!!! Считаю, что в наше лажовое время создать и выпустить PARKAN - это не 300, а 500% !!!!!!! Судя по всему, на "западе" даже нет ПРОЕКТОВ игр, сходных по замыслу и качеству с PARKAN. И, как мне кажется, на этой игре Вы получите бесценный опыт и огромный потенциал ! Пока, жду с нетерпением выхода чего-нибудь ОФИГИТЕЛЬНОГО !!! В., Москва

• Уважаемые создатели шедевра в игровой индустрии. Сегодня 7 октября в 19-50 я закончил прохождение PARKAN. Что вам сказать... У меня нет слов, чтобы выразить ту радость от такой очень прекрасной игры. Все сделано на самом высочайшем уровне. Я даже не ожидал того, что увидел, хотя неоднократно читал в журналах об этой игре. Сухой журнальный лист не может передать ту атмосферу игры, которая вам удалась на славу. Не знаю как всем, но мне очень понравился продуманный интерфейс, все кнопки управления подобраны наиоптимальнейшим образом... Графика просто потрясающая, сюжет очень динамичный и позволяет двигаться в любом направлении (мирное сосуществование, война всем или только избранным). Я не жалею о своем приобретении и уже советовал многим своим знакомым приобрести эту игру, что уже некоторые и сделали.... ОГРОМНОЕ ВАМ ВСЕМ СПАСИБО!!!! Сейчас снова сяду за штурвал управления и ... (2-й раз, а за ним будет и 100 и ...) С уважением и признательностью, отныне ваш поклонник... Игорь Горский, Москва

• ...Эта игра как раз то, что было необходимо сейчас. Насколько приятно было отодвинуть в сторону все другие игры и, вскрыв коробку, начать Жить в этом удивительном мире. Мне ужасно понравилась Ваша книжка и возможность получения информации по игре у специалиста в любой момент. Приятно, когда с тобой обращаются по-человечески и стараются помочь всеми силами. В этой игре каждый найдет то, что ему нравится, и при этом будет приятно удивлен и порадован смесью жанров, на которые он раньше смотрел свысока 8-). Тому пример и я - стратег, и мой сосед - экономист, и друг - почитатель симуляторов. В течение целого дня мы не отрывались от компьютера В-). Спасибо Вам за Русскую Игру, в которую не только приятно играть, но и которой можно смело хвастаться перед "загнивающим" западом ;-). За Sound-треки отдельное Спасибо. Класс!.... Еще раз спасибо за замечательную игру, и теперь ищущий марку "NIKITA" Р.А., Санкт-Петербург

• ...Вы знаете, никакой Jean Michel Jarr не сравнится с PARKAN-овской музыкой. Это просто что-то...8-о Артур, Норильск

• Игра у вас получилась НАИПРИСВЕРХВЕЛИКОЛЕПНЕЙШАЯ, и, что самое интересное, вполне идет на моем Pentium 100/24Mb/SVGA1Mb (хотя по инструкции нужен P120). В общем, БОЛЬШОЕ СПАСИБО за игру. (У вас, наверное, уже набралась большая куча этих "СПАСИБО", но еще одно вам, надеюсь, не помешает).... Тимофей Яровой

• ...Игрушка не только удалась, но думаю, станет лучшей игрой этого года. Все знакомые, кто в неё играл, просто в шоке - они не могут поверить, что наконец-то появилась РУССКАЯ игра, сделанная нашими ребятами, и, самое главное, ЛУЧШЕ зарубежных аналогов. Дмитрий Лукьянов

• Большое СПАСИБО!! Я уже года 4 играю в игры, но лучше и круче я игры не видел. Ребята, не чахните, я в вас верю!!!!!!!!! Дима Арифулин,Москва

• "Паркан" я купил сразу после его выхода и понял, что все отзывы о нем не очередная реклама "в поддержку российского производителя", а объективная рецензия на отличную Игру. Сюжет игры - это нечто потрясающее, такими поворотами сюжетной линии может похвастаться не каждый квест. Найдя Wanderer, облазив перекошенную дверь во всех мыслимых и немыслимых положениях, расстреляв от бессилия весь боекомплект костюма, я только на третий прилет в систему....получил результат. Показалось, что пик игры прошел и дальше все пойдет по накатанной колее к финалу. И тут информация на компьютере в каюте Гегемаунта... Кто прошел думаю меня поймут. Я испытал шок и почувствовал себя в шкуре простого пилота патрульного корабля "Паркан" на все 100%. "Ничего парень, мы еще побарахтаемся!", сказал я себе, - "Все еще только начинается". Спасибо за ИГРУ!!! А.С.

• ... Играю и горжусь. Я всегда говорил своим приятелям, что нашим программистам только бы раскрутиться, и иноземцы будут бледнеть, глядя на произведения наших мастеров. Что, собственно, и произошло. Поздравляю Вас и себя! Вас за то, что сделали такую ИГРУ (говоря их языком - SUPER!!!) Себя за то, что увидел это гораздо раньше, чем предполагал. А.

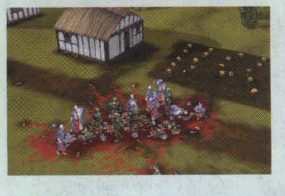
• Я проклинаю день и час, когда, влекомый Сатаной, я приобрел "Паркан". Теперь, забросив все дела, забыв жену, детей, средь звезд мотаюсь я, ища потерянный корабль. Сергей Фастунов, Москва

GAME.EXE #11'1997

Подписной индекс Game.EXE: 41825
Подписка во всех отделениях связи Российской Федерации

Письмена

Хотят ли русские войны?



Action





Симуляторы







Стратегии



Квесты

RPG



Игровое железо



In This Issue

Реклама в номере

GAME.EXE
#11'1997
Подписной индекс: 41825

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, RPG, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, khmotolog@computerra.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Николай Радовский** (железо, nradov@computerra.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@computerra.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: game.exe@computerra.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261,
e-mail: kpressa@computerra.ru)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Бука"** (111-5156), **"Софт Клаб"** (232-6952), **"Электротех Мультимедиа"** (921-7777) и **"Азия"** (925-1674) за предоставленные для рецензирования игры.



Хорошо, что название оказалось коротким.

Процессор Pentium® II компании Intel.



Ничто так не занимает мысли ведущих инженеров компании Intel, как процессор Pentium®II. И на то есть веские причины. Разработав новую архитектуру процессора и добавив технологию мультимедийного расширения MMX™ компании Intel, они придали яркость ощущениям от работы на компьютере. Мы называем это визуальным вычислением.

Теперь, работая с программным обеспечением, позволяющим использовать преимущества процессора Pentium II, вы непременно отметите разницу, монтируя любительские видеоматериалы, обрабатывая ваши любимые фотографии, и даже общаясь по видеофону с вашего компьютера. Словом, если вы хотите придать новизну своим ощущениям от работы на компьютере, просто запомните одну маленькую цифру.

► www.intel.ru

intel®

The Computer Inside.™

Погремушка и Мир

Здравствуй, уважаемый Game.EXE!

Мне кажется, многие незаслуженно ругают тебя, любимый журнал! Не собираюсь никого переубеждать, но, на мой взгляд, каждый материал в .EXE - это маленькое литературное произведение. Информации о "железе" много, но нельзя же рассчитывать, что все читатели в курсе всех событий, происходящих в мире PC-аппаратуры! Подбор информации хорошо продуман, а за оформление впору давать Game.EXE специальный приз! Словом, мне Game.EXE нравится с каждым номером все больше.

А теперь - привет тем подслеповатым читателям, которые видят в любимом издании "один Quake". Во-первых, Quake упоминается заслуженно, ведь это современная технология, признанная всеми профессионалами игровой отрасли (.EXE пишет о Нем много, но не чрезмерно! Как раз столько, чтобы заинтересованный читатель мигом слетел с дивана и помчался в Интернет искать по указанным адресам). А во-вторых, зачем же так неуважительно относиться к журналу, который очень интересно пишет об игровой индустрии в целом?

Далее. Кое-кто удосужился противопоставить Duke Nukem 3D Quake'у! Это уж слишком! Звук в Quake между прочим очень тонко "отслеживает" настроение игрока, а при воспоминании единственной затертой мелодии Duke 3D на ум сразу приходят нетленные образы... наркоманов. Создатели Quake правильно поступили, сделав все "простые" двери самооткрывающимися: это создает впечатление "живой игры". Господин "дюкофил" возмущается безумной легкостью Quake. Сразу видно - либо не читал manual, либо купил пиратскую игру. В руководстве черным по белому написано: "Easy - for Kids and old Grandma's". Следовательно, никто покупателей не обманывал, к тому же никто не сможет сказать, что Nightmare - это элементарно (Piece of Cake в "Дюке" ни капли не сложней).

Со слабыми дюковскими монстрами играть просто неинтересно, да и смотреть не на что: все такое пластиковое, квадратное, плоское. Между прочим залог выживания в Duke - это постоянно нажатый курок, минимальное прицеливание и как можно больше ненужных движений. Самое большое, на что способен Duke, - это спрятаться в углу и подло стрелять в спину. То ли дело в почти "стратегическом" Quake, где даже на уровне Start возможны комбинации.

Duke - это погремушка, Quake - целый мир.

Удачи, .EXE, продолжай радовать нас своим искусством.

Dmitry Akimov (demoff@mail.EUnet.lv)

Чем черт не шутит

Уважаемая редакция .EXE!

Очень хочу поблагодарить вас за такой отличный журнал! Что особенно нравится, так это исключительная привязанность к PC! Долой тухлые консоли и их тухлые игры в тухлом разрешении! Да здравствуют ПиСи, Билл Гейтс, Петя Нортон и иже с ними!

Единственное, что огорчает, так это, мягко говоря, разбалованность производителей игр в смысле требований, предъявляемых их творениями к железу... О чем я? Пожалуйста. Вы переживаете, что-де "к сожалению, нам пришлось тестировать... на Pentium 2 300 MMX со 128 мегабайтами RAM, 3Dfx, звуковой картой за $1000 с золотыми контактами и OS Memphis за личной подписью тов. Б.Гейтса". Это я, конечно, утрирую (или даже учетверяю - но смысл понятен), а что делать мне на моей Четверочке ДэХа2 66 с 8 метрами мозгов? Что? В тетрис играть?!

А вот не выйдет!!! Скромней надо быть, с позволения сказать, и не пугать таких как я подобными требованиями! Это - в общем.

А теперь я расскажу вам, как появилось это "гневное" письмо и чем оно вызвано. Сижу я как-то вечером, листаю ваш журнал, стараясь не смотреть на раздел со зловещим названием "Системные требования"... Но вот натыкаюсь на статью о замечательной игре с манящим названием "Diablo", закрываю глаза, считаю до числа N и заглядываю-таки в вышеупомянутый пресловутый раздел. Так и есть! До этой машины мне еще три месяца жизни (как минимум)! "ЁКаЛэМэНэ!" - думаю про себя. Но легче от этого не становится. "ЁКаЛэМэНэ!" - говорю вслух. Но и это не помогает.

И тогда решаюсь: беру молоток и... Нет, не компьютер, не надейтесь - а заветную копилку в виде "Орка, жестоко избивающего Человека", вынимаю оттуда N-ное количество гривен (дело происходит на Украине) и покупаю этого самого "Diablo".

И что вы думаете? ИГРА ПОШЛА! Причем АБСОЛЮТНО БЕЗ ТОРМОЗОВ!!! Что вы на это скажете? А что скажут господа из Blizzard?

Словом, мой вам совет: заведите у себя в редакции хоть одну 486-ю с 8 метрами памяти, и прежде чем писать об убивающих наповал системных требованиях, проверьте игру на "четверке" - мало ли, чем черт не шутит, когда бог спит...

С уважением,

Артем Шатилло (shatil@kharkov.com)

Мурз командует "Start Turn!"

Привет, дорогие мои!

Пишу вам, запустив из "виндов" "нортон", в котором редактирую этот файл. Весело? Ненавижу "Микрософт"! Word (Worst) тоже ненавижу.

Пожалуй, мне стоит представиться.

Мурз. Он же малоизвестный автор, он же "страйкер" (люблю, знаете ли, эту старую трилогию от EA), он же походовый (ходячий) гурман и т.д. Который год порываюсь написать вам, но постоянно нет времени. Сейчас, сдав летнюю сессию в октябре, ухожу в академический отпуск. А как вы думаете, что привело к этому? Отвечаю: не просто нездоровая, а МАНИКАЛЬНАЯ страсть к компьютерным играм.

Уверяю вас, я не просто геймер, а CRAZY&DEADLY RUSSIAN GAMER FROM MECH-MAT MSU. Играю в игру или до полного изнеможения, или до ее прохождения (второе - чаще). За плечами небольшой опыт - 61 пройденная игра.

Из досье Мурза:

Мурз, толстый, обыкновенный, рулезный. Год рождения - 1979. Год смерти - поживем-увидим. Профессия - outofnet gamer.

С самого начала своего игрового пути читаю "МИ" и ".EXE". Хвалить не буду. Согласитесь, нет смысла рекламировать то, что в рекламе уже не нуждается. А вот в некоторой доле критики может и нуждается...

Листаю свежий номер журнала. Две основные темы - Real Time & 3D action. Все.

Плачу. Плачу! Где turn-based?!

Из досье Мурза:

Turn-based, они же - походовые, они же - ходули, они же - отходняк, они же - enemy movement.

Мало! Мало материалов о походовых. А ведь выходит-то их много, даже если не считать таких позорищ, как M.A.X. - туповатая попытка скрестить реалтайм и ходы с левым и избитым сюжетом. И походовики зачастую намного интереснее реалтайм-стратегий.

Если учесть, что основные недостатки походовых постепенно устраняются, а сами походовые намного более разнообразны в сюжетах... можно, правда с опаской, заявить, что на фоне деградации стратегий реального времени походовые наоборот прогрессируют. Так расскажите о них! Дайте пару-тройку толковых тактик-материалов. Посмотрите, сколько стратегий и варгеймов прошло мимо ваших винтов незамеченными, не удостоившись даже скромных похвал и простеньких советов из серии: "А вот тут разработчики AI пили пиво..."! Назову только несколько: Over the Reich, Wages of War, Age of Rifles, Fallen Heaven (пальцем в небо, Мурз! - кроме "Рейха" все было. - **Ред.**)... А лучше заведите спеца по этому делу (рискну предложить себя на этот ответственный пост).

Из досье Мурза:

Странное совпадение - в начале марта некто студент А.С.Морозов купил диск с игрой Wages of War. В университете он появился только спустя две недели. Диагноз - прямое попадание в голову из гранатомета M79. Амнезия. Постоянно повторял два слова: "Enemy sighted!!!"

Вот и решил я... раз нет пророка... может, на что и сгожусь... все равно "академ" в перспективе... в общем, дорогие наши "Черные акулы" пера, буду рад, коли napishite mne na kakuju gamesu mne wam prislat resense&tactic...

Прочитали? Ну ладно, прочтете когда время будет. Понравится - буду рад. Напечатаете - упаду в обморок. Понадобятся еще отзывы гурмана о новых варгеймах и страегиях с кнопкой "end turn" - contact me: (095) 149-76-98 - NO MODEM, NO FAX, DRUNK VOICE ONLY. Если что... я вам такое напишу... хотя, вы и сами не зря чернила виртуальные тратите, но... вдруг понадоблюсь?

Морозов А.С.,

зав. кафедрой походовых стратегий варгеймо-стратегического факультета МУКИ (chariot@mol.ru).

Это лучше Ziff-Davis

Уважаемая редакция!

1. Не тратьте столько места на квесты и solutions к ним! "Меньше квестов, больше Action & RTS", please!..

2. В двух последних номерах публиковались очень нужные и интересные сведения о "железе", точнее - о

3D-акселераторах. Я думаю, эту рубрику (об ускорителях и видеокартах) не следует закрывать вообще, так как рынок видеоадаптеров очень динамичен. Люди, пишущие гневные письма по поводу этих статей, НИКОГДА НЕ ПОКУПАЮТ ВАШ ЖУРНАЛ! Геймеры же постоянно апгрейдят свои машины (или хотя бы мечтают об этом) и всерьез интересуются новыми PC-технологиями. Особенно привлекает "житейский" (игровой) взгляд на акселераторы. Даешь количество и качество fps в хороших игрушках, как в 10-м номере! Это лучше ZD 3D Benchmarks.

3. И последнее. Не бойтесь "ставить двойки". Покупка игр – дорогое удовольствие, и если игра яйца выеденного не стоит, прямо так и напишите!

4. Отдельное спасибо Х.Мотологу за "самый-самый" отдел в журнале.

С уважением,

М.Константин (kostya@mail.admiral.ru)

WWW: когда же?..

Hi, Гамекзе!

Решил замусолить тебе письмецо с единственной видимой целью – УВИДЕТЬ ДО КОНЦА СВОЕЙ ГРЕШНОЙ ЖИЗНИ WEB-SITE Гейм.Экзе. Когда же, вопрошаю я? Когда кончатся мои муки с ДАУНлоадом демо-гамезов? Онлайн-чат тоже, пожалуй, необходим, жизненно необходим...

А то Гамелэнд (что такое Г.?! – **Ред.**) вас побьет, ох побьет... А писать там не умеют, ох не умеют... Но вас побьют... Но вы умеете... но побьют, ох побьют... Но и вы сможете, если того захотите... А реклама в Интернете ох как хорошо смотрится...

Ну ладно, пора кончать с намеками: пора вам, ребята, в WWW, ох пора...

Пока все, но учтите, что поток писем не прекратится, пока... ну вы поняли...

А с Х.Мотологом я поговорю. Сам.

Надеюсь на понимание и сострадание... и на ответ...

А последний ЭКЗЕ хорош...

Bye-bye.

Andrey (vertigogo69@hotmail.com)

Gde ob'ektivnost', solnyshki?

Dorogoi Game.exe!

Davno chitayu vash zhurnal (esche s teh vremen, kogda suschestvoval Games Magazine). Vsegda ego otlichala odna cherta – horoshaya zadornost' i zlobnost'. Pri vide govnyanoi igry vy nikogda ne stesnjalis' i veli sebja chestno. Teper' zhe nablyudaezza nekotoroe izmenenie situazzii – ne v luchshuyu storonu. (Не пугайтесь – автор, вероятно, никак не удосужится поставить на своем компьютере хотя бы один русский фонт. А ведь хороший вроде бы парень (или девушка?). – **Ред.**)

Primer pervyi: Blood Omen: Legacy of Kain. Igra, grafika kotoroi ne vyderzhivaet nikakih sravnenii, a dlya takoi arkady (o RPG elemente umolchim za otsutsviem onogo) eto samyi glavnyi kriterii. I kakuyu zhe vy daete ozzenku? 72%!!! Eto igre, kotoraya i na 20 ne tyanet!

Dal'she. Tema nomera. Zachem davat' vysokie ozzenki takomu kolichestvu absolyutno odinakovyh igr? Suchestvovanie reitingov voobsche togda teryaet smysl! Proizvoditeli bespardonno poizdevalis' nad igrokami, vyvaliv kuchu neotlichimogo govna bez edinoi novoi idei (Age of Empires ne v schet), a vy igraete im na ruku. Skazhite: dokole!?

Kvesty. Kazhdaya vtoraya igra poluchaet ozenku 100. (Krome kvestov, po-moemu, takoi reiting voobsche nikomu ne stavitsya.) Protiv devich'ei vpechatlitelnosti ya nichego protiv ne imeyu. No nel'zya zhe tak postoyanno, v konzze konzzov'. Gde ob'ektivnost', solnyshki? 100 – ser'eznoe zayavlenie.

Prituh Motolog. Za poslednie polgoda ego pero poteryalo byluyu ostrotu. Konechno, ponimayu, vse my stareem, no zhurnal-to tut pri chem? V krainem sluchae, naidite sebe motologa pomolozhe.

Kim (kim@rsuh.ru)

P.S. "My Connection" nachinaaet so slov "Start diaBling...".

P.P.S. Peredacha o Gosudarstvennoi Dume (polchasa nazad po teliku) shla pod soundtrack iz WarCraft II...

Встретимся в Нью-Мегапрайме!

Здрамжелам, господа!

Извините за несколько солдафонско-фамильярное приветствие, но уж больно задела опубликованная в 7-м номере приторно-восторженная рецензия на, впрочем, весьма и весьма добротно сделанную фирмой MicroProse игру X-COM: Apocalypse.

Не скрою, я сам Игрок, но в первые две серии UFO игралось с удовольствием, а вот в третью – даже не знаю, как это чувство и описать... Возможно, я что-то упустил, ибо играл только на слабейшем и сильнейшем уровнях сложности, – времени, к сожалению, не хватает на полноценную "оттяжку", – но интереса в челночном беге во "врата" и обратно на заключительном этапе игры не испытал ни малейшего. Начиная недели этак с третьей – постоянное ощущение "дежа вю", так как в режиме реального времени ЛЮБОЙ вражеский корабль под бурные и продолжительные аплодисменты и бросание вверх чепчиков берется на абордаж командой из 8 головорезов с кистенями (то бишь токсиганами) под полой. (Чем хорош режим "реального" времени – так это паузами, в которые запросто можно телепортироваться из эпицентра взрыва чужих гранат и прочих ракет прямо за спину неумело устроившего фейерверк алиена, любезно поприветствовав его с прибытием на Землю предупредительным выстрелом в голову.)

А что до AI – да, явных ляпов нет, кроме одного, самого вопиющего – тактики бультерьера в бою. Поясняю: нормальный оперативник может струхнуть и заметаться туда-сюда от текущего местоположения, попутно тренируясь в стрельбе по бегущим кабанчикам, а вот инопланетным тварям сей фокус неведом – прут на выстрелы, как танки, даже если паникуют. И стреляют как члены клуба самоубийц – сквозь своих или из базуки прямо себе под ноги. Впрочем, судя по узости лба и высоте бровей, тренирована эта "братва" только на две команды – "фас" и "фу", поэтому ожидать чего-либо иного было бы смешно.

Экономическая модель, несмотря на громоздкость, абсолютно не важна: Марсек, даже объявив о своей враждебности (и отказе принять борзыми щенками), по-прежнему благосклонно привозил любой потребный заказ, а от прочих "контор" явной пользы не виделось – бОльшая часть оборудования и снаряжения требует одноразовой покупки и после этого явно отвергает невозможность создания "Perpetuum mobile" своей поразительной долговечностью. Создав с родным X-COM альянс, без всякой видимой причины (тарелок не было, вызовов на задания тоже) доблестная МегаПол за какие-то сутки была захвачена Чужими, атаковала непрерывно и базу, и корабли, но после первых же разрушений города UFO стала нейтральной, и больше не мешалась (а оружие и броню покупать уже не было смысла – инопланетное добро поступало регулярно с барахолок "у разбитого корыта").

Бойкот трансстелларовских боссов на перевозку грузов решается элементарно: в режиме купли-продажи быстренько продаем энное количество потребных вещей на одной базе и тут же покупаем их на другой. Дешево и сердито, а сам товар уже переместился в закрома Родины – достаточно взглянуть на экран экипировки людей или техники, чтобы убедиться в этом. Вот только людишки ваши не смогут теперь спокойно по улицам пройтись – того и гляди, в пешеходной трубе местные секьюрити решат продать их тушки таксидермистам для работы; естественно, не спросив разрешения у самого хозяина прослойки между потрохами и бронежилетом.

Да только зачем нам лишние люди? Проверено опытом – больше дюжины-другой оперативников, десятка физиков и лириков (я хотел сказать биологов) и такого же количества работяг-технарей в игре не нужно, несмотря на обилие вначале тем для исследований. Бойцов желательно брать исключительно "полукровок" – чтобы не мучиться с их пси-тренировкой. И вперед, на стрельбище, в ближайший храм Культа Сириуса с трахтоматом наголо. Заодно и денежек ненашенских зеленых заработаете на продаже ненужных "стволов".

К слову, о пополнении бюджета за счет продажи останков убиенных тварей и не мечтайте – теперь чучела врагов можно только уничтожать. Жаль, очень жаль, но таковы условия гонки! Все верно, все сходится, вот только одно непонятно: во-первых, почему мне так есть хочется, а во-вторых, зачем корабли пыхтят, надрываясь под тяжестью перевозимых на базу трупов Чужих и их самих, драгоценных. Одно хорошо – исследовав живого врага, можно сразу исследовать его же, но препарированного студентами-практикантами, мечтающими о холодном пиве и свежесваренных Лобстерменах.

Еще о плохом. Очень не нравится в экипировке "наличие отсутствия" РЕАЛЬНОГО разнообразия оружия и снаряжения. Токсиган, он и в Африке токсиган, раздать народу в руки, и дело с концом. Вышли на большую дорогу бравые "Universal soldiers", малость поразмялись и вернулись – одни на этом конце деревни никого не трогают, остальные – на противоположном. На заключительных миссиях с трупов злодейски умерщвленных дихлофосом (или чем там их травят) гуманоидоподобных изымаются более мощные виды оружия, коими и расстреливаются в упор генераторы

(деревья, ящики, зародыши UFO – ненужное зачеркнуть). Аптечку и телепортер, естественно, тоже неплохо бы иметь, остальное по желанию клиента – энергощиты на кончике ножа, гранаты и запасные обоймы по вкусу. С кораблями – аналогичная ситуация. За что боролись? Судя по просмотренным в соответствующем каталоге картинкам, оружия и снаряжения должно быть больше; вот только непонятно, либо я не успел до этих его типов дожить, умудрившись раньше выиграть, то ли плохо работали ученые врагов: многих винтовочек и иных прибамбасов я в игре так и не попробовал, ибо не нашел и не изучил. Все хорошо, да ведь не должно так быть! Не бывает в реальной жизни абсолютно одинаково полезной и по зайцу и по медведю дроби.

Можно и дальше продолжать плакаться в жилетку, вспоминая отсутствие влияния времени суток на освещенность в миссиях, абсолютную бесполезность приборов ментального контроля (проще и быстрее врагов расстреливать), быстро надоедающую хоть и варьирующуюся, но все же монотонную музыку, отсутствие какой-либо идеи в заключительных миссиях, и т.д. Скучно это и неинтересно, просто просьбочка: вдругорядь не ставьте столь крупные цифири в графе "сюжет", ведь читатели вам верят, как Богу. Впрочем, о вкусах не спорят.

За сим прощаюсь. Прошу передать мои извинения лично братьям Gollop за использование "пиратской" версии игры – к сожалению, моего жалованья офицера Флота Российского едва хватает на двоих, и если в моем доме появится третий член семьи (жена), придется собаку морить голодом.

С уважением,

Владислав Волков (Владивосток)

Мы им покажем!

Hi, Game.EXE!

Хочу поблагодарить вас: спасибо вам за то, что вы есть, за ваш класс и профессионализм. Игровое сообщество получило в вашем лице не просто журнал про игры, а своего рода клуб по интересам. Так держать!

Надеюсь, это письмо попадет в "Письмена", так как его тема, на мой взгляд, весьма актуальна. Более того – она меня тревожит. Я компьютерщик уже 7 лет, играл в такие игры, при виде которых сейчас вырывается нездоровый смех. Но многие из них дороже мне всех "Квейков", "Думов" и "Комбатов" вместе взятых. Почему? В них интересно было играть. Там был сюжет, там присутствовала атмосфера.

С тех пор появилось много игр. Но каких? После Q рынок заполонили штамповки и поделки. Меняется лишь техническое исполнение, а идей новых нет. AI (Artificial Idiot?), демонстрируемый многочисленными клонами C&C, вызывает досаду своей примитивностью, набор юнитов вообще не меняется. А еще стало много шутеров – миллионы оттенков зеленого или коричневого... Кому это надо? Любоваться на жалких "монстров", напоминающих нечто среднее между домиком из детских кубиков и детсадовским рисунком "Моя мама"? Неужели не видно, что графика последних игр убога? Не по разрешению – по дизайну. Проходить 30 одинаковых уровней, чтобы увидеть в конце надпись "You Win". Нет уж! Хватит!

После WarCraft 2 не вышло ни одной нормальной стратегии; после Duke Nukem (где, кстати, впервые были применены наклонные плоскости) не появилось ни одного классного боевика (Q suxx!). Зачем нам компьютеры, если не во что играть?!

Игровая индустрия в кризисе. Чем нас удивишь? Стандарты жанров сформировались, отклонения от них раздражают всех. А сиквелы надоели. Мне, например, глубоко плевать, что будет в Quake 2 или в StarCraft. Я видел скриншоты этих игр и возникло у меня некое ощущение... Кажется, во все это я уже играл... Год назад, на родном компьютере...

Но... но есть, есть свет в конце этого беспросветного туннеля – наши игры! "Наши" головы все еще могут рождать свежие идеи! Подтверждением тому – POD (?! – французская это игра, товарищ! – Ред.) и Parkan. Весьма достойные игрушки! И, я думаю, это только начало. Многообещающим кажется проект "Вьюга в пустыне". Словом, мы ИМ еще покажем!

Но и здесь есть одна проблема – цена. Цены на западные лицензионные игры не просто велики, они ненормальны. Я не только не могу покупать игры по $50-100, но и не хочу! Это всего лишь игра. Я такие пачками просматриваю и стираю каждую неделю. Они не стоят НИЧЕГО! Максимальная цена, которую я могу заплатить за хорошую игру, – сто "тонн". Или цены будут именно такими, или мы будем хакать игрушки. Игра не Windows, больше недели не живет (речь, конечно, не о WC, C&C, Duke или Q).

Так что думайте, господа российские производители, решайтесь, и народ пойдет за вами. Или оставьте все как есть и посмотрите, что будет. Пропадете без нас, юзеров, а на ваше место охотников много...

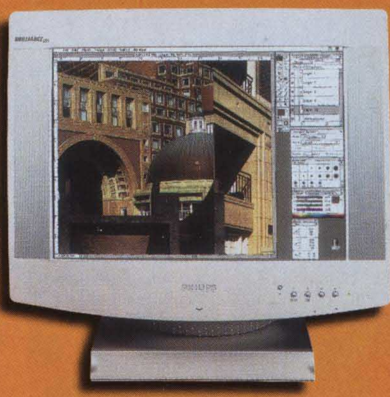
Falcon (Петербург)

Мониторы PHILIPS.
Попробуйте в деле и Вы увидите разницу.



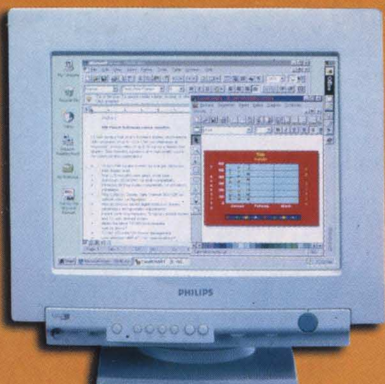
BRILLIANCE 4500AX

14.5" LCD монитор. Идеально подходит для офисных помещений, где главная задача — рациональное использование рабочего пространства. Незаменим на производстве и в научных лабораториях, где электромагнитное излучение обычных мониторов может нанести вред оборудованию. Жидкокристаллическая матрица Thin Film Transistor обеспечивает самые яркие цвета, высокую контрастность изображения и самое низкое энергопотребление среди мониторов этого класса.



BRILLIANCE 201CS

21" цветной монитор. Благодаря современной технологии CyberScreen монитор Brilliance 201 CS обладает непревзойденными характеристиками. Цифровое управление всеми параметрами геометрии, цвета и яркости изображения и интерактивная настройка дисплея через компьютер с помощью программы CustoMax фирмы PHILIPS обеспечивают простоту управления монитором.



105B

15" цветной монитор с частотой регенерации до 75 Гц при разрешении 1024x768 и с максимальным разрешением до 1280x1024 в сплошной развертке. Плоский прямоугольный экран (зерно 0.24-0.28) с противобликовым и антистатическим покрытием обеспечивает четкое высококонтрастное изображение. Монитор 105B оборудован встроенными стереодинамиками.



BRILLIANCE 105

15" цветной монитор. Обладает лучшими характеристиками в своем классе. Частота регенерации до 80 Гц при разрешении 1024x768 и максимальным разрешением до 1280x1024 в сплошной развертке. Плоский прямоугольный экран с зерном 0.24-0.28. Противобликовое и антистатическое покрытие. Фронтальные динамики и встроенный микрофон для таких деловых мультимедийных применений как телеконференции и голосовая почта.

LOW EMISSION

Plug and Play

BRILLIANCE® HIGH RESOLUTION MONITORS

PHILIPS

Изменим жизнь к лучшему.

KLONDIKE	IMAGE	MAREX	ПАРТИЯ	MARVEL
(095) 210-98-38	(095) 972-23-43	(095) 742-50-55	(095) 742-50-00	(812) 325-10-40
	(095) 972-23-63	(095) 195-69-83	(095) 742-40-00	(812) 274-16-02
		(095) 195-03-28	(095) 913-50-90	


Gun Pit
Manor House
Toll House
North Approach
Warehouses

Варгеймы, которые мы выбираем

Самые спелые, сочные, вкусные и оригинальные, несущие смерть традиционным гексагональным военным играм...

Олег Хажинский

Ненавижу wargame'ы

Скука страшная, сил нет никаких в это играть. Квадраты-шестиугольники, от цифр в глазах рябит, закорючки какие-то по экрану ползают. Двинул две фишки на три клетки и сиди пять минут, жди, пока вражеские фишки сходят. Тоска зеленая. А ведь каждая фишка что-то обозначает, танк какой-нибудь или историческую личность. Без документации не разберешься, а с документацией и подавно — мануаль страниц на сто, половина из них таблицы и графики, а другая половина — мощный исторический загруз с цитатами из давно почивших классиков.

"Вот так думают некоторые — и ошибаются"

А может, и не ошибаются. Может быть, я "слегка" перегнул палку, но в целом это отражает мироощущение многих. И мое — отчасти.

"Дело говорит парень", — скажут одни. "Дубина стоеросовая", — возразят другие. Говорите, что угодно. Я знаю людей, для которых классические военные игры — самая интересная на свете вещь. Обычно эти люди хорошо разбираются в военной истории, и еще они умеют различить за фишками и закорючками что-то такое, чего не вижу я. Ну и славно. Издеваться над чужими увлечениями — самое последнее дело, а потому давайте лучше поговорим о нас с вами, о тех 99 процентах игрового населения, для которых фишка — это просто фишка, а закорючка — не более, чем закорючка. Что делать нам? Неужели жанр wargame, военных игр, для нас закрыт навсегда? Этот вопрос мы задавали себе целый месяц. Скажу больше, мы искали на него ответ. Мы играли, играли много, играли трудно. Мы разговаривали с людьми, дергали за рукав больших людей из игрового бизнеса и задавали им свои наивные вопросы.

Строки, которые вы будете читать вслед за этой подводкой к теме, — это попытка ответа. Среди массы wargame'ов (а вышло их в этом месяце столько, что мешками можно грузить) мы отобрали самые спелые. Самые сочные и вкусные. Самые оригинальные. Короче, такие, в которые можно и нужно играть. Получилось совсем немного. Немного — но получилось. И это согревает.

Трое их было...

Компания производителей-победителей, честно говоря, получилась разношерстная. Матерый монстр, стабильно выдающий "на-гора" по одному wargame'у в год уже восемь лет подряд. Начинающая фирма, дебютирующая с новым wargame'ом. Завершает список контора, которая раньше занималась исключительно разработкой 3D-шутеров и достигла в этом деле немалых успехов. Есть догадки? Не ломайте голову, сейчас все узнаете.

Atomic Games — это, безусловно, монстр wargame. Фирма специализируется исключительно на тактических играх, и поклонники жанра, должно быть, помнят их знаменитые серии V for Victory и World at War. Прошлогодний хит Atomic, Close Combat, снискал немалую популярность у широкого круга стратегоманов, и еще больший успех грозит их новому проекту — **Close Combat: A Bridge Too Far**, о котором и пойдет сегодня речь.

Новички в игровой индустрии — это, конечно, Firaxis Games. В юной компании работают такие малоизвестные люди, как Сид Мейер, Брайан Рейнольдс и Джеф Бриггс, в свое время принимавшие участие в разработке Civilization и других игр, хотя вы вряд ли слышали о них что-нибудь. В качестве первой игры под крышей Firaxis Сид Мейер выбрал именно wargame. Почему? В этом мы видим определенный знак... В позапрошлом номере мы опубликовали большущее интервью с Брайаном Рейнольдсом, посвященное **Gettysburg!**, а сегодня рассказываем об уже готовой игре.

Bungie. Название ни о чем не говорит поклонникам стратегических игр. Зато фанаты action, идущих... на "Макинтошах", молятся на это имя. В свое время серия 3D-шутеров Marathon наделала в яблочной среде не меньше шума, чем DOOM на PC. Стратегическая игра после стольких лет концентрации на action — каков может быть результат? Ответ вы найдете, перевернув несколько страниц, нам удалось взять интервью непосредственно у разработчиков **Myth: The Fallen Lords**.

Подобный разброд-унд-шатания в стане производителей военных игр доказывает только одно: хорошую тактическую игру может сделать кто угодно (при, разумеется, основополагающем условии профессионализма авторов). Дальнейший анализ показывает наличие нескольких общих черт, которые я рискну обобщить, в тенденции развития жанра тактических игр.

Сюжет

Сильный сюжет — это, несомненно, одно из требований. Чтобы заинтересовать игрока, завлечь его в игровой мир, для начала нужно хотя бы этот мир создать. И с этой задачей наши подопытные отлично справляются. CC2 и Gettysburg! проще: это исторические игры, и их игровой мир — это наше с вами прошлое. Впрочем, донести события далеких дней до зрителей, не растеряв их по дороге, совсем не просто. Кадры кинохроники, старые фотографии и карты местности, сделанные с помощью аэрофотосъемки, — это попытка Close Combat 2 передать атмосферу тех событий. Гораздо удачнее в этом смысле, на мой взгляд, получилось в Gettysburg!. Съемка со спутника и список честно употребленной в дело литературы на три страницы — все, как полагается, но другим играм на тему Гражданской войны не хватает этих военных советов и усатых генералов, которые водят пальцами по карте и голосами профессиональных актеров просят тебя прикрыть их левый фланг. Верю!

Myth совершенно из другой оперы, и это сказка. Проходя миссию за миссией, мы как бы листаем старую книгу, с большими иллюстрациями и картами забытых мест. Убери у игры сюжет, отними эти карты — и сказка разрушится. Останется высокотехнологичная и бездушная игра, как большинство action.

Время действия — реальное

Да. Времена походовых стратегий, похоже, уходят в прошлое. Несмотря на то что классические wargame'ы по определению не могут идти в реальном времени, все представленные сегодня игры — real-time. Понятно, что в Bungie могут даже и не подозревать, что игры бывают походовыми. Но обратите внимание: Atomic сделал 9 тактических игр, и две последние из них идут в режиме реального времени. Сид Мейер отказался от походовой системы. По-моему, это показатель.

Мне могут возразить, что по-настоящему сложные тактические игры станут неуправляемыми, отними у них кнопку "конец хода". С этим еще можно поспорить (вспомните Harpoon, почитайте рецензию на Pax Imperia 2 в этом номере), но в одном воображаемые оппоненты Сида Мейера правы: управление должно быть простым.

Простота — залог здоровья

Вот еще один ключевой момент. Об этом постоянно, во всех интервью твердил Сид Мейер, в этом нас убеждал президент Atomic (см. ниже интервью с ним). Интересная и разнообразная игра не обязательно должна быть сложной, ее не нужно перегружать информацией. Самая тяжелая для освоения игра в нашей подборке — CC2. Здесь игроку предлагают оперировать сотнями различных типов юнитов и вооружений, да и панель управления в первые минуты может оказаться не слишком дружелюбной. Однако в результате все встает на свои места. Игра разнообразна, но далеко не сложна. В Myth панели управления нет вообще. Все делается с помощью мыши и "горячих клавиш". Но по разнообразию возможностей и гибкости такой интерфейс значительно превосходит любой гексагональный wargame.

Три игры, которых нет на карте

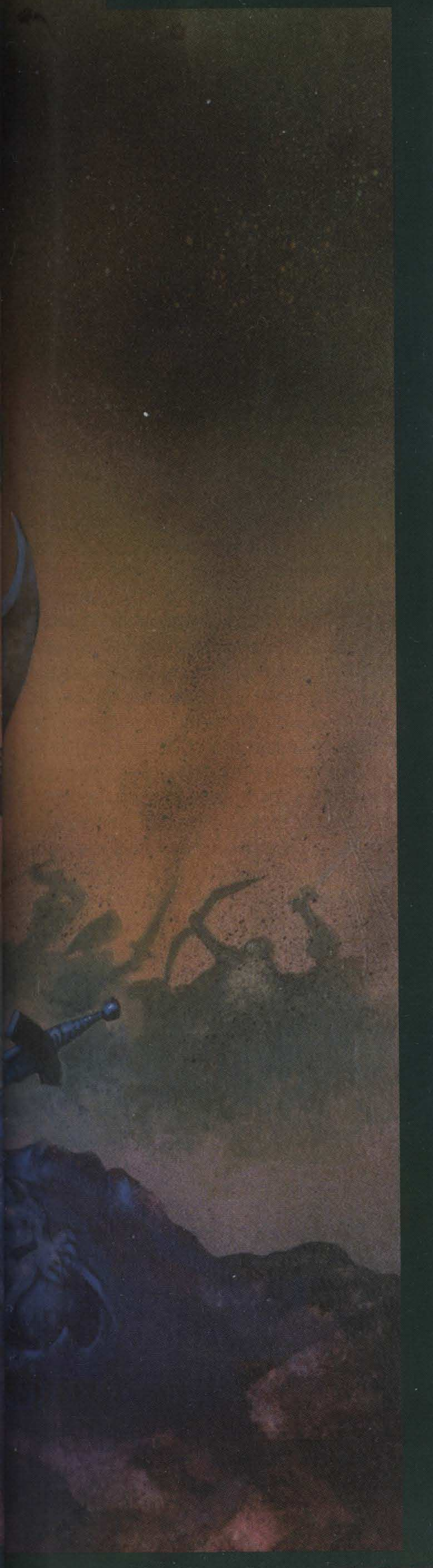
Стратегические игры всегда были популярны в нашей стране. Хочется верить, это потому, что мы такие умные и сообразительные, а не потому, что у нас медленные машины и не работает Quake. Да, в наши дни жанр военных игр, wargames, находится в опале. Но если король стратегий, сам Сид Мейер решил вспомнить о нем, это ведь о чем-то, да говорит?

На наш взгляд, ситуация в скором времени может резко измениться. Wargame'ы наконец разобьют свои шестиугольные оковы, сломают гексагональные клетки и выберутся в наш мир. Первые беженцы уже появились, и они достойны внимания. Встречайте. Варгеймы, которые мы выбираем.


BOLTON
96

Олег Хажинский

Народный wargame: myth или реальность?



Myth: The Fallen Lords — это сказка нашего времени. Игра не могла появиться вчера. Это ребенок новых технологий, рождение которого было невозможно без быстрых процессоров и 3D-акселераторов. И вместе с тем это очень старая сказка. Старая, как сам мир. Зло — бездушное, бестелесное, всепожирающее Зло, в который раз вступает в борьбу с Добром. Myth очень хорошо вписался в нашу сегодняшнюю подборку wargame'ов-отличников, дополняя ее до единицы. Ведь это тоже wargame, только совсем новый, абсолютно не похожий на своих гексагональных собратьев...

Если и говорить о будущем тактических игр, то темы для обсуждения лучше Myth не найти. Смотрите, трогайте руками — нам удалось заполучить в свое распоряжение полную версию игры.

Трехмерный рельеф. Опять

Фразой о "честном" 3D-рельефе в последние месяцы я начинаю, пожалуй, каждую вторую статью. А что вы хотите? Время такое, трехмерное. Однако вслед за этим интригующим признанием следует хоть какая-нибудь, но оговорка. То рельеф трехмерный, но... не трехмерный, а рисованный, как в Dark Reign. То он рассчитан заранее под одним углом, как в Total Annihilation...

В Myth рельеф полностью трехмерен. Точка. Никаких исключений далее не последует. Вы можете поворачивать изображение местности под любым углом, приближать или удалять картинку, вращать камеру по сторонам или скользить вправо-влево. Все что душе угодно. Причем это не просто плоская земля с тройкой полигонов, призванных изобразить гору. Нет, совсем нет! Местность в игре обладает очень яркой индивидуальностью. Зеленые лужайки, неглубокие овраги, крутые склоны, покрытые снегом, деревенские дома — все это выглядит, как настоящее. Масса тщательно подобранных текстур и особенные спецэффекты, о которых еще пойдет речь, заставляют говорить о Myth, как о самой красивой на сегодня стратегической игре.

Принципы соцреализма

Во всякой тактической игре есть свой масштаб. Где-то мы руководим целыми цивилизациями, где-то отправляем на смерть полки и дивизии, а порой приходится ограничить свой командирский пыл масштабами взвода. Myth — из последних. Здесь все предельно детализировано. Каждого бойца мы знаем по имени, а вся армия целиком вряд ли превысит одну сотню. В Myth все очень крупно, в буквальном смысле: даже при минимальном увеличении игрового поля фигурки бойцов занимают значительную часть экрана. Рельеф прорисован до каждого камешка, а фигуры бойцов полны жизни и выглядят вполне натурально. Подобная верность деталям свойственна игре не только снаружи — будьте уверены, что над законами игрового мира создатели поработали так же тщательно. Начнем с небольшого урока физики.

На переправе. Обратите внимание, как мост отражается в воде.





Подрыв на мине в Myth – это произведение искусства.

Занимательная физика

Что с вами произойдет, если вас подорвать на мине, простите, гномьего (от слова "гном") производства? Правильно, вы умрете. А дальше? В разных играх поразному. Порой ваше изображение помигает несколько раз и исчезнет. Кое-где ваши бренные останки останутся лежать на поле брани в назидание потомкам. В продвинутых играх вас разорвет на кусочки — на радость малышам. Подрыв на мине в Myth — это произведение искусства. Разумеется, жертва распадается на части, количество которых определяется силой взрыва. Траектории полета конечностей в окружении фонтанов крови рассчитываются с учетом силы взрыва, скорости и направления ветра, а также окружающего рельефа. Приземлившись, конечности продолжат лежать на земле до конца боя, если, конечно, их не отправит в полет еще один взрыв или не сожрет какой-нибудь трупоед.

Почему меня так волнует сцена взрыва на

мине, удивитесь вы. Дело в том, что это показатель работы физической модели игры как таковой. Если судьбе такой мелочи, как оторванные руки и ноги, разработчики уделяют столько внимания, что уж говорить о более важных моментах? Траектория полета стрелы зависит от ветра и высоты, на которой расположился лучник. Кстати, что такое стрела в подобных играх? Это палочка, черточка или даже точка. В Myth стрела — это стрела, с оперением и наконечником. Полет каждой стрелы можно проследить, при падении стрелы втыкаются в землю или кувыркаются по ней, и их обломки усеивают все поле битвы. Влияние рельефа на зону видимости — это без комментариев. Холмы могут оказаться достаточно пологими для одних существ или совершенно недостижимыми для других. Дождь заливает гномьи бутылки с зажигательной смесью и мешает лучникам стрелять точно. Попытка гнома закинуть "гранату" на вершину холма может закончиться для подрывника весьма плачевно. Бутылка отскочит от стены и вернется к отправителю.

И последний пример. Один бета-тестер решил провести эксперимент. Он заложил пять или шесть мин под рыцарем и подорвал их с помощью гнома-подрывника. Рыцарь по частям отправился в космический полет. Через двадцать (!) секунд с неба посыпались остатки, а упавший меч пришелся как раз на голову злобному карлику. Убит! Скорость меча, по расчетам дотошного тестера, на момент приземления должна была достичь 200 миль в час. Вот так вот.

Титры и спецэффекты

Внутренности моего компьютера недавно пополнились еще одной железякой. Это Diamond Monster 3D. Эта штука и ей подобные уже преобразили лицо action и симуляторов, а теперь принялись за стратегии. Myth — наилучший тому пример. Восторгам не было конца. Частота кадров явно переваливает за 30 (причем в секунду, а не в минуту), текстуры выглядят великолепно, все персонажи отбрасывают мягкие тени и отражаются в водной глади. Я был настолько горд своим приобретением, что ощутил даже что-то вроде ревности, когда, отключив аппаратную акселерацию, обнаружил, что все эффекты по-прежнему остались на месте! Более того, частота кадров оказалась вполне приемлемой для нормальной игры. При движении игрового поля детализация изображения слегка уменьшается, что позволяет сохранить скорость на должном уровне. Так что все, о чем пойдет речь дальше, в одинаковой степени относится и к тем, кто еще не обзавелся акселератором.

Итак, переход армии вброд являет собой величественное зрелище. Это красиво, но не более того. А вот следы на снегу, которые оставляют ваши враги, могут сослужить добрую службу. По ним вы определите сколько было созданий, каких и куда они шли. Правда, если идет сильный снег, то следы скоро заметет — поторопитесь!

Отдельного упоминания достойны сражения и особенно их финал. Под конец сечи некогда идиллические лужайки напоминают цех мясоперерабатывающего комбината. Кровь, кровь (слабонервные имеют возможность отключить ее в опциях) и еще раз кровь заливает землю, фонтанирует из разрубаемых тел и струится из пробитых стрелами ран. Написав эту ужасную фразу, я понимаю, что выглядит она куда отвратительнее, чем то, что описывает. Каким-то образом создатели смогли не опуститься до уровня дешевых фильмов ужасов, и кошмары, творящиеся на игровой площадке, скорее вызывают удивление и радость ("смотри, как его круто разорвало!"), чем отвращение и ужас.



Под конец битвы поле брани напоминает цех мясоперерабатывающего комбината.

Переходим к делу

Вместо того чтобы с головой бросаться в гущу событий, давайте-ка для начала посетим учебный курс по Myth. Тактичный и внимательный, но невидимый нашему глазу ментор расскажет о тонкостях управления. Интерфейс поклонники RTS-игр найдут вполне привычным. Несмотря на 3D-вид, мы по-прежнему имеем возможность выделять юниты рамкой. Группы бойцов объединяются в отряды и вызываются по "горячим клавишам". Перемещаются отряды в строю, причем вид строя выбирает сам игрок. Такой подход осуществлен в Gettysburg!, но здесь он реализован полнее. Десять видов построений, от простой колонны до боевой "свиньи", устанавливаются кнопками от 1 до 0. Группы при этом вызываются по "Alt'у", что несколько неудобно.

Многие персонажи имеют специальные особенности. Как вы уже поняли, гномы умеют закладывать мины. А медлительные дворники в зипунах и с лопатами для уборки снега, которые здесь почему-то называются Путешественниками, готовы подлечить раненых товарищей.

Как я уже говорил, в Myth изображение достаточно крупное. Помочь не потеряться в скалистых каньонах третьей миссии призвана карта. Со своей задачей она справляется не слишком хорошо. Положение карты фиксировано, а ориентация в пространстве указывается трапециевидной рамкой. Чтобы понять, что она обозначает и куда следует двигать карту, дабы оказаться в нужном месте, необходимо немало времени.

Падшие властители

Явление гигантской кометы ознаменовало приход Зла на сказочную землю. Дьявольское отродье движется с востока, сметая на своем пути все живое. Мы руководим армией Севера, и на протяжении 25 миссий нам предстоит пройти сотни миль, освобождая землю от слуг Падших властителей.

Сюжетная линия — еще один предмет гордости разработчиков. Они не стали ограничиваться простенькими брифингами, суть которых сводится к требованию уничтожить все, что движется. Каждая миссия — это небольшой рассказ, фрагмент из жизни сказочного мира Myth. Объединяясь вместе, эти фрагменты постепенно складываются в одну картину, превращаясь в эпическое произведение. Здесь все сделано, чтобы произвести на игрока впечатление. Стильный интерфейс, тревожная музыка, замечательные рисованные мультфильмы и карты боевых действий перед каждой миссией — все это поддерживает планку, так высоко поднятую 3D-"движком" Myth, на прежнем уровне. Повторюсь, в современном мире PC-игр найдется не так уж много примеров такого уникального сочетания совершен-





Лучники на возвышенности – это проблема.





ства формы и содержания. Таких игр единицы, и стоит вам хотя бы раз взглянуть на Myth, вы поймете, о чем я говорю.

Стрела — дура?

Состав участников в первых миссиях ограничен. С нашей стороны, под знаменами Добра выступают хорошо защищенные рыцари, волосатые варвары с двуручными мечами, хилые и не слишком, но меткие лучники, мелкие гномы-подрывники и упомянутые уже дворники-лекари. Интересы Падших лордов в этом мире защищает всякая нечисть, порой нематериальная. Зомби с топорами, быстроногие твари и бестелесные скелеты-лучники доставят вам немало неприятностей. Победителем в этом параде уродов мы, без сомнения, признаем Trow, массивного синего монстра, который разбивает любого на куски ударом ноги.

На первый взгляд, баланс сил соблюден очень удачно — очевидно, сказались долгие месяцы бета-тестирования. Рыцари хорошо выдерживают напор вражеских стрел, но зато несколько медлительны. Их лучше использовать в качестве "живой стены". Варвары носятся по полю боя, как сумасшедшие, и значительно эффективнее рыцарей в схватках. Однако они пренебрегают щитами и кольчугами, а потому продолжительность жизни среднестатистического варвара невелика.

Гномы — это отдельная песня. Метр с кепкой, эти создания способны одним движением руки нанести больший урон врагу, чем отряд варваров. Проблема в том, что молодые и потому неопытные подрывники никак не желают бросать свои зажигательные гранаты в нужном направлении. Держите гномов подальше от рукопашных схваток. Эти меткие ребята сначала уничтожат всю вашу пехоту и только потом примутся за врагов. Так что баланс соблюден и здесь — самые мощные персонажи в игре сделаны одновременно самыми слабыми.

Путешественники обладают солидным запасом "хитов", что позволяет им принимать удар на себя, отвлекая врагов от более слабых членов команды. К тому же это единственные пока персонажи, способные лечить себя и других. Но опять же — запас лечебных корешков ограничен, и на всех не хватит.

Лучники не выдерживают рукопашных схваток и бросаются в отступление при первом виде приближающейся твари. Кроме того, качество их стрельбы, особенно на дальние дистанции, оставляет желать много лучшего. Больно видеть, как дождь из стрел, вместо того чтобы изрешетить противника, попадает по своим же. Поистине, пуля дура, штык — молодец.

Bungie-нет

Рассказ о Myth был бы не полным без упоминания о сетевых возможностях игры. Разработчики создали специальную службу, bungie.net, которая позволяет всем желающим совершенно бесплатно играть в Myth по Интернету. Аналогичные серверы есть у Blizzard и Activision, и они пользуются огромной популярностью у интернетствующего народа.

Чтобы попасть на bungie.net, необходимо сперва зарегистрироваться, посетив страничку http://www.bungie.net. Это не стоит денег, но требует указания ваших данных и (хм-м) серийного номера игры (см. вашу коробку Myth). Попадая на сервер, вы задаете свое прозвище, название команды и выбираете герб своего клана. Формальности завершены, можно приступать к игре.



Посетители сервера, как это обычно бывает, общаются друг с другом, обмениваются взаимными оскорблениями и в конце концов уединяются на сеанс одновременной игры в Myth. Однако Bungie не ограничилась стандартной реализацией multiplayer-режима, который, с минимальными изменениями, кочует из одной RTS в другую. Ребята отнеслись к этому делу серьезно, я бы сказал, с огоньком, предложив нам на выбор целую кучу активных игр на свежем Интернет-воздухе. "Убить всех" — разве это актуально? Сейчас в моде "салочки", "Царь горы" и десяток прочих развлечений из области пионерского детства.

До ШЕСТНАДЦАТИ игроков одновременно смогут попробовать свои силы на десятках multiplayer-карт — от самых маленьких до огромных. В течение определенного хозяином игры времени, игроки "покупают" себе армию, причем геймеры с сатанинскими наклонностями имеют право включить в нее и представителей сил Зла.

Перед началом игры участники при желании могут объединяться в команды до трех человек в каждой. В команде выбирается один "генерал", который имеет контроль над всеми юнитами в армии. Он же решает, какие силы вверить своим подчиненным. Для переговоров внутри команды предусмотрен режим "шепота", и даже специальный "карандаш" и "ластик"! С помощью этих нехитрых приспособлений члены команды смогут помечать на карте планы грядущих операций или рисовать забавные рожицы — кому что хочется.

Торжество справедливости

Что можно сказать на прощание? Разговоры о будущем жанра и рассуждения о грядущем новом поколении игр тешат воображение и занимают ум, но не более того. Гораздо приятнее, когда слова наконец обретают реальное подтверждение. Myth, прошу прощения за каламбур, это реальность (забираю свои извинения, каламбур вышел хороший). Можно говорить о нем, как о "вехе", как о "показателе", но на самом деле это просто классная игра, явная удача, каковые бывают очень редко.

И еще. Помните Warhammer, признанный .EXE лучшим wargame'ом 1996 года? Вдумайтесь, насколько та игра обогнала свое время, если даже спустя год мы говорим о подобном проекте в превосходных степенях?

Myth: The Fallen Lords

Bungie • Eidos

Рейтинги

Графика	97%
Звук	95%
Сюжет	95%
Интересность	93%

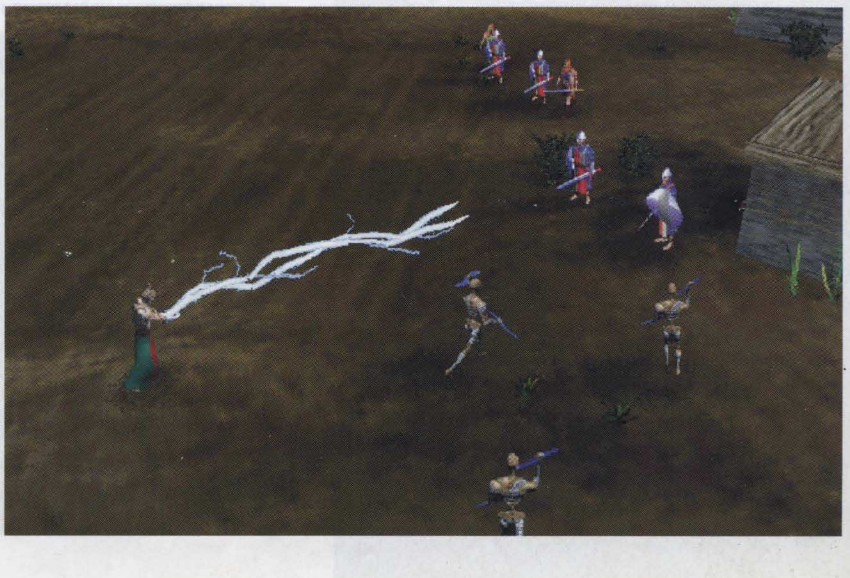
Системные требования

Pentium 133, 16 Мбайт RAM, DirectX 5.0, Windows 95/NT 4.0 (игра поддерживает 3Dfx)

Порой стычки перерастают в масштабные баталии.



Магия в мире Myth играет далеко не последнюю роль.



Bungie: из огня да в полымя

Разумеется, мы не могли вот так просто поиграть в Myth, дать игре полагающееся количество рейтинговых баллов и забыть о ней. Хотелось чего-то большего — например эксклюзива от разработчиков, которые хоть и не русские, но тоже, очевидно, не прочь повоевать. А наши желания для нас — закон. Тем более что долгая и плодотворная игра родила массу вопросов к авторам Myth'a. И даже, знаете ли, замечаний.

Итак, знакомьтесь, кто еще не знаком, — легендарная в Mac-мире Bungie, американская команда разработчиков, замеченная ранее (и неоднократно отмеченная на всевозможных компьютерно-игровых конкурсах) своей серией 3D-шутеров Marathon. *Дуг ЗАРТМАН (Doug Zartman)*, отвечающий в компании за связь с прессой (то есть с Game.EXE), с радостью откликнулся на предложение поговорить и обещал передать вопросы разработчикам. И, что характерно, передал (ребята отвечали, как обычно, колхозом, а потому "укрылись" под псевдонимом Bungie).

Итак, что заставило Bungie бросить любимый action "от первого лица" и заняться стратегией? Страдают ли разработчики остеохондрозом? и как убить синего монстра?.. Обо всем этом и многом другом читайте в нашем интервью.

Mythология Marathonского движения как почва для создания wargame

Game.EXE: В Myth нет экономики, а значит... это чистый wargame. Это ваш сознательный шаг, вы можете объяснить свою позицию по этому поводу?

Bungie: Когда мы начали эту игру, нашей целью было сделать стратегию в реальном времени с акцентом на действие, без всяких задержек, связанных с добычей ресурсов и строительством. Мы хотели дать игрокам ощущение власти над большими армиями в бою и сконцентрировали внимание на тактических приемах и боевых построениях, которые полководец использует, чтобы одолеть противника. Вот и все.

.EXE: И все же. Классические wargames — штука на любителя, большинство геймеров, слыша это слово, откровенно скучают. Однако в последнее время наблюдаются очень оптимистические попытки реанимировать жанр в RT, сделать его доступным для всех. Gettysburg!, Close Combat 2... Myth тоже можно поставить в этот ряд. Или вы с вашими коллегами просто сделали что-то из ряда вон выходящее, а жанр как умирал, так и умирает?

Bungie: Классические wargame'ы традиционно были походовыми, на плоских гексагональных картах. В них обычно использовалась целая куча параметров, описывающих каждую боевую единицу, и приходилось проводить массу вычислений, чтобы рассчитать результат сражения. Чтобы успешно действовать в таких играх, вам необходимо понимать и использовать малейшие преимущества одних юнитов над другими. Это подходит игрокам, которые получают удовольствие от обилия статистических деталей и не обращают внимание на абстрактное поле боя.

CC2 и Gettysburg! — это тоже wargame'ы, но рассчитанные на более широкий круг игроков, дающие им возможность сражаться в реальном времени (что, несомненно, более весело), использующие более реалистичные модели рельефа и участников боя и освобождающие игроков от необходимости запоминать массу цифр.

Myth идет еще дальше — игра движется в направлении куда большего действия и реализма. Полностью трехмерная среда, настоящие физические эффекты, динамическое освещение и непосредственное управление каждым бойцом создают удивительный мир, который держит игроков в постоянном напряжении.

.EXE: Кстати, вы не рассматриваете Gettysburg! в качестве конкурента?

Bungie: Нет, в самом деле нет! (При этом я только что, после вашего вопроса, осознал, что Gettysburg! идет в реальном времени. Мне казалось, что он походовый и гексагональный, как и все игры на тему Гражданской...) Я прочитал пару рецензий на игру, но сам еще не играл. Мне кажется, многим игрокам понравятся и Gettysburg!, и Myth, но Gettysburg! по-прежнему остается абстрактным изображением поля боя (согласитесь!), тогда как Myth дает вам реальные ощущения.

.EXE: Немного истории. Когда и как вам в голову пришла идея Myth? Myth, который мы видим сейчас, и Myth "тогдашний", придуманный — насколько они близки? Расскажите, пожалуйста, о процессе создания игры.

Bungie: Мы работали над Myth чуть менее двух лет, но впервые показали проект прессе в октябре 1996 года. Почти все, что было задумано дизайнерами, вошло в конечную версию. Почти, но не все. Самая большая потеря — специальный язык, с помощью которого игроки могли бы модифицировать правила игры. Дело в том, что программист, который этим занимался, оставил нашу контору.

.EXE: Печально... Но давайте о чем-нибудь веселом, о Myth, например. Влияет ли исход одной миссии на начальные условия следующей? Другими словами, можно ли назвать сюжет Myth нелинейным?

Bungie: Есть одно место в игре, где сюжет может слегка поменять направление. Если игрок успешно проходит достаточно непростой уровень под названием "Sons of Myrgard", он попадает на "секретный" уровень. Если же он не одолевает "Сынов", то все равно продолжает игру, но — без всяких секретов.

Так что сюжет у нас все-таки в меру линейный. Однако не забывайте, что все участники сражения получают опыт за каждое убийство и постепенно становятся все более искусными бойцами. Отдельные персонажи, выжившие на одном уровне, попадают на следующий с прежним опытом (и с теми же предметами, например с магическим оружием) — это ветераны, их отличает небольшая медаль. Когда игрок сражается с армией, полностью состоящей из



ветеранов, он, конечно, достигает гораздо больших успехов, нежели с армией новичков. Вот так выходит, что результат выполнения одной миссии ВЛИЯЕТ на следующую. Если вы пройдете уровень, но лишитесь 90% своей команды, то все равно попадете на следующий, но гораздо умнее будет сохранить своих бойцов живыми.

.EXE: 25 миссий — это немало, но рано или поздно все они будут пройдены. Что дальше? Не верю, что такой engine вы готовы сдать в утиль. Редактор миссий? Пакет дополнительных уровней?

Bungie: Конечно, мы еще поработаем с этим engine'ом какое-то время. У него есть достаточный потенциал, чтобы стать основой игры совершенно любого жанра. Мы планируем выпустить редактор миссий через какое-то время, и вы наверняка скоро увидите другие игры на engine от Myth.

.EXE: Взрывы коктейлей Молотова образуют воронки. Вы реализовали morphing рельефа? Сможем ли мы подрывать стены или делать что-нибудь в этом роде?



Bungie: Действительно, земля в Myth — это поверхность, состоящая из полигонов, которые могут деформироваться. Взрывы приводят землю в движение, но лишь на время — рельеф возвращается в нормальное состояние через некоторое время, так что никаких подкопов, ребята.

.EXE: Почему игра работает так быстро даже без 3Dfx? То же отражение, тени и прочие спецэффекты. Вы что, открыли в Pentium пару новых команд?

Bungie: Наши программеры умнее прочих (смайлик прилагается. — **О.Х.**)... Но вряд ли они откроют свои секреты...

.EXE: Еще о технологиях. Все ваши юниты, а также их составные части рассчитаны заранее, то бишь "prerendered". Но поначалу я этого не заметил. Казалось, даже стрелы у вас в 3D. Как вам удалось так ловко вписать спрайты в 3D-мир?

Bungie: Мы очень многому научились, работая над Marathon, где также применялась технология смешения спрайтов и 3D. Динамическое освещение и реальные физические законы заставляют ожить даже плоские спрайты.

.EXE: Кстати, а правда, что на E3 вы показывали "дему" Myth с полностью трехмерными персонажами и она дико медленно работала?

Bungie: Нет, юниты всегда были спрайтовыми. На выставке мы показывали в точности такую же игру, как и сейчас. Юниты были первоначально рассчитаны на Silicon Graphics, как 3D-модели, а затем превращены в плоские спрайты. Таким образом, они выглядят замечательно, прямо как настоящие 3D-модели, но при этом машина отнюдь не ползает.

.EXE: Игра идет быстро, слов нет. Но есть, правда, несколько моментов, которые мне не понравились. Я не могу двигать камеру вверх-вниз, будто у меня остеохондроз...

Bungie: Ты быстро привыкнешь и перестанешь замечать это. Кстати, попробуй отключить окно статуса по F6, может, полегчает.

.EXE: ...А еще я бы не отказался уменьшить карту, чтобы видеть все сверху. Это ограничение engine связано с быстродействием?

Bungie: Дело в следующем. Чем дальше ты от земли, тем больше вещей тебе приходится контролировать. Повторюсь: мы хотели создать у игроков чувство реальности, непосредственности происходящего. Есть игры, в которых в битве принимают участие тысячи человек одновременно, но вы никогда не увидите их на экране — всех и сразу. Вы не только не сможете управлять ими, вам не удастся даже поменять местами двух человек в такой толкучке. Именно из этих соображений мы и используем небольшое увеличение.

.EXE: Мультиплейер. На мой взгляд, у игры прекрасное будущее в этой области. К тому же вы немало сделали для этого — бесплатный bungie.net, оригинальные multiplayer-карты и куча разных игр. "Царь горы" — это понятно. Но я долго ломал голову — Body Count, это как? A Balls on Parade?

Bungie: В Body Count побеждает игрок, причинивший наибольший суммарный урон противнику. Не убивший большее количество человек, а именно нанесший максимальный объем damage'а. (Сдается мне, здесь есть какая-то тонкая связь. — **О.Х.**) A Balls on Parade, это прямо как "Захвати флаг", только вместо флагов — катящиеся шары. Команда игроков охраняет свой шар и параллельно пытается захватить шар противника. Вообще, мы придумали кучу разных игр, но какие из них станут популярными, а какие нет — покажет время.

.EXE: Здорово! Кстати, вы не собираетесь учитывать статистику игроков на своем сервере bungie.net, как это делается в Diablo?

Bungie: Конечно, собираемся. Bungie.net отслеживает статистику игроков и дает им звания в зависимости от количества побед и потерь. Только один человек в мире будет иметь высшее звание.

.EXE: Игра закончена, может быть, расскажете о новых персонажах в игре? Например о магических героях. Будут ли более сильные герои, чем тот огромный монстр, растоптавший всю мою армию? Кстати, как его убить?!

Bungie: Самые сильные противники в Myth — это три Падших властителя: Balor, The Watcher и Soulblighter. Игроку придется расправиться с двумя из них, чтобы пройти игру до конца. Другой серьезный соперник — волшебные Shades, которые владеют очень опасным заклинанием, взрывающим все вокруг.

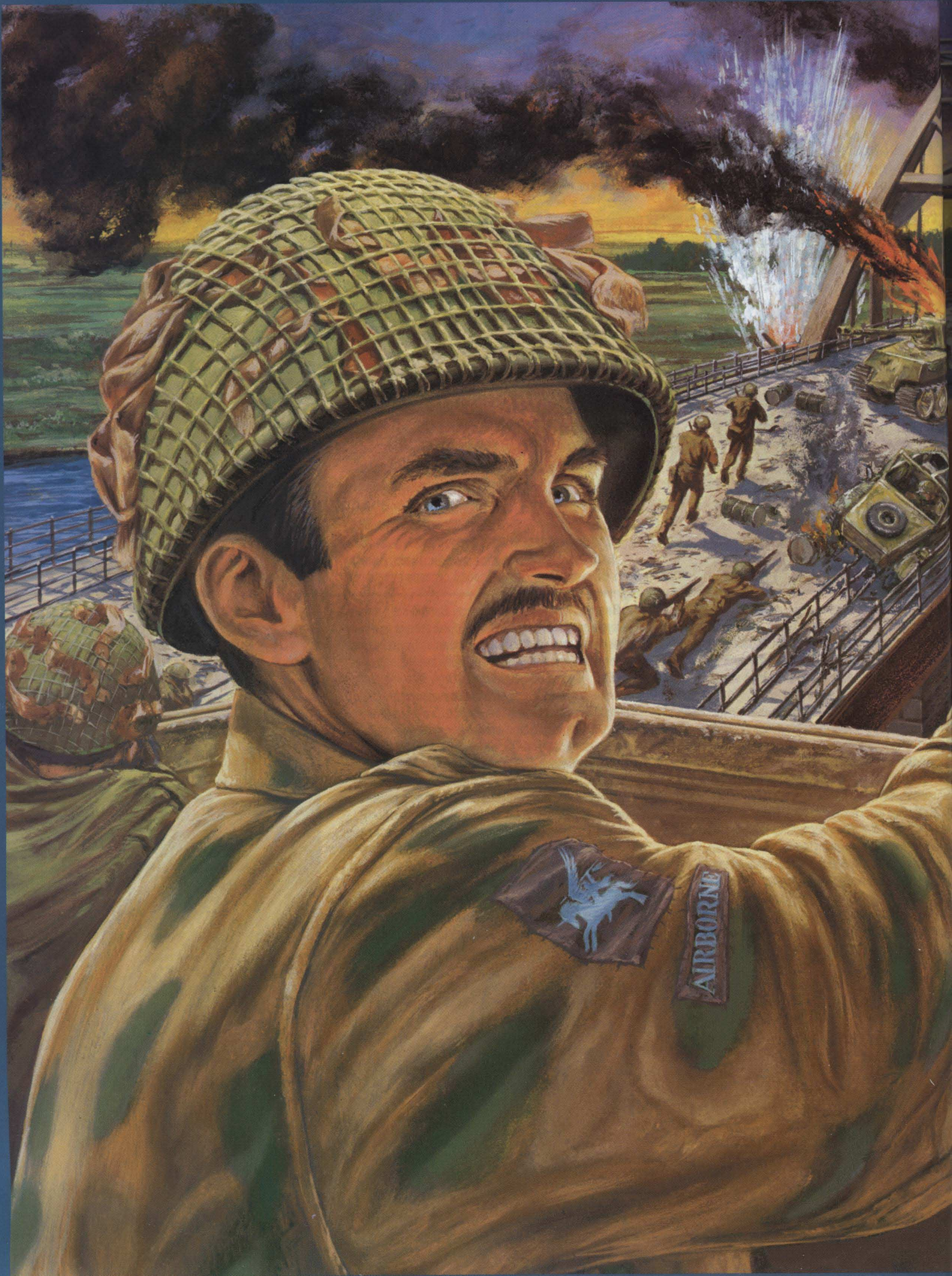
А вот Trow, которого вы изволили обозвать огромным монстром, это просто ребенок. Свалить его можно массой способов — например толпой Berserk'ов, атакующих его со всех сторон. Хотя самый умный ход — соорудить для него ловушку, заминировав проход, заманить беднягу и подорвать к чертовой бабушке.

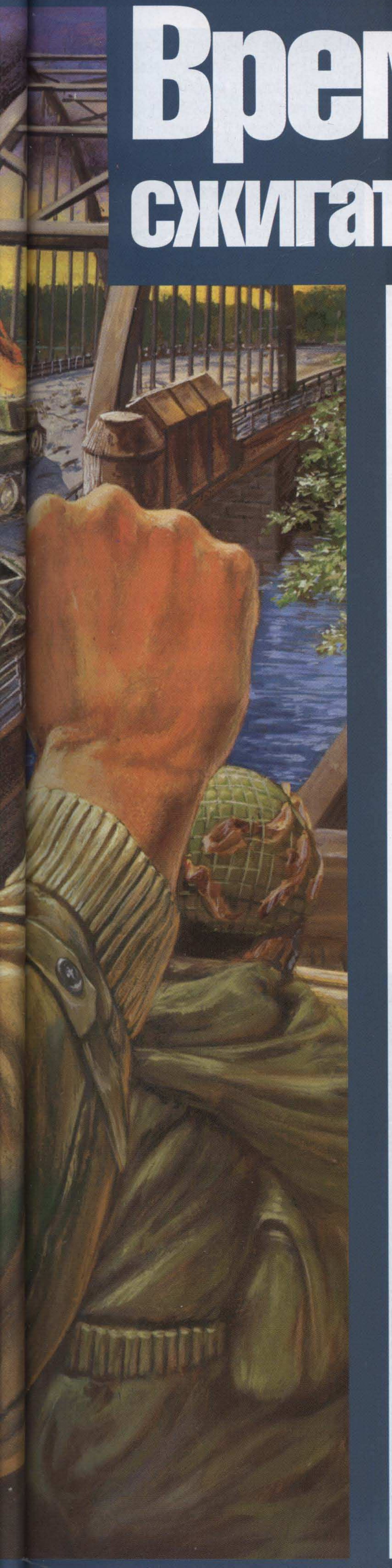
.EXE: У вас за плечами большая работа. Теперь вы почиваете на лаврах, устали и, наверное, собираетесь отдохнуть. Но уверен, в ваших головах уже бродят новые идеи. Собираетесь ли сохранить верность стратегическому жанру? Чем порадуете нас в будущем?

Bungie: Мы не клялись в верности ни одному жанру. Прежде чем приступить к стратегии, мы три года занимались разработкой трехмерных action. Наше отделение на Западном побережье сейчас озабочено проектом, который совершенно не будет походить на Myth. Мы просто занимаемся тем, что делаем классные игры. Какие? Мы обязательно вам расскажем, но чуть-чуть позднее. Хорошо?

.EXE: О чем речь, спасибо за интервью!

Интервью вел **Олег Хажинский**.


AIRBORNE



Время сжигать мосты

Андрей Ламтюгов

And the Generals gave thanks
As the other ranks held back
The enemy tanks for a while.
And the Anzio bridgehead
Was held for the price
Of a few hundred ordinary lives.

Pink Floyd

Безусловно, Close Combat был очень хорошей игрой. Когда мне заявляют, что я ее ругал, отвечаю: я написал, что игра отличная, но вышла очень не вовремя, и потому не пойдет. В общем, так и получилось. И вот сейчас Atomic Games и нежно любимая Microsoft выпустили sequel игры — *Close Combat: The Bridge Too Far*.

Скажу сразу: на этот раз наш прогноз будет несколько оптимистичней. Что послужило тому "виной"?

Мост от прошлого к будущему

Во-первых, несколько изменилась ситуация с главными конкурентами Close Combat — WarCraft- и C&C-клонами, которые на сегодня практически исчерпали себя. Теперь каждый девелопер, создающий real-time-стратегию, пытается внести в нее что-то особенное, отступая (подчас довольно сильно) от сложившихся канонов. Такой фон — неплохая фора для CC2.

Во-вторых, канули в лету бесчисленные wargame-поделки на тему WWII, в изобилии заполнявшие наши винчестеры к моменту выхода первого CC. Похоже, в данном случае классики марксизма-ленинизма оказались правы: количество перешло в качество.

В-третьих, изменилась ситуация с Windows 95. Непрерывно растущее благосостояние нашего народа наконец позволило большинству игроманов привести внутренности своих компьютеров в согласие с требованиями новых "форточек". За это время ситуация изменилась настолько, что игра под DOS стала казаться чем-то диковинным.

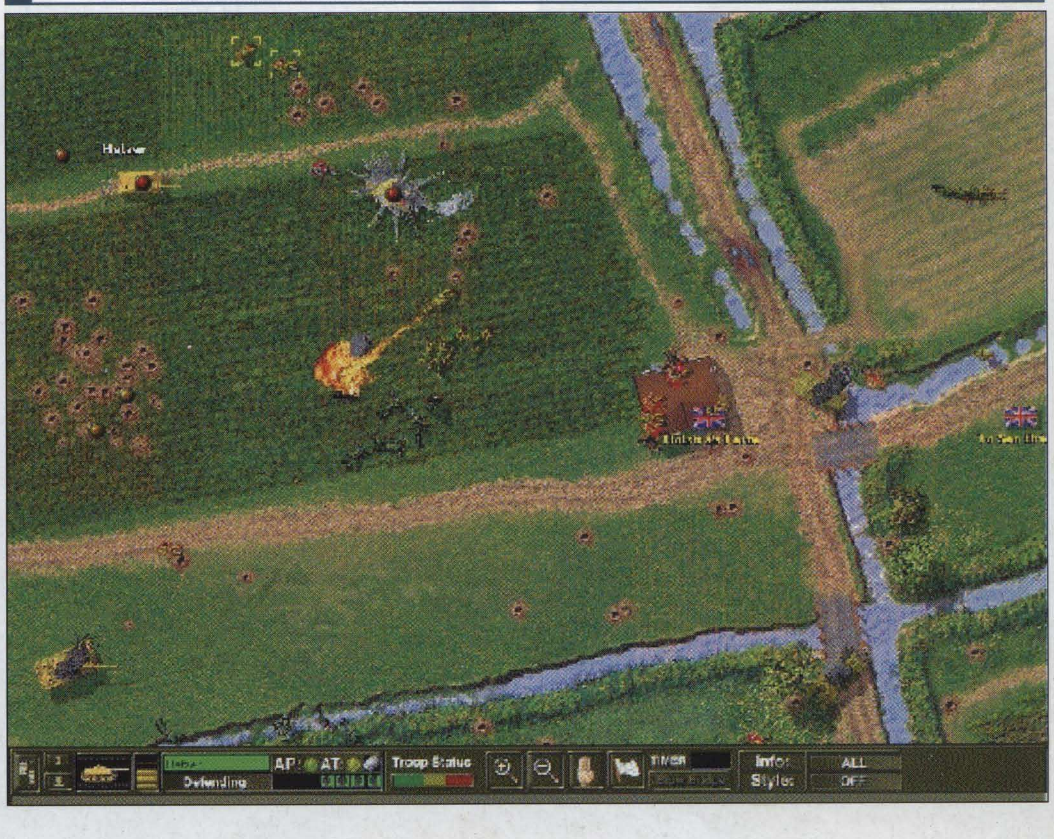
Интересно, что на этом фоне сам CC изменился не очень-то сильно. Но об этом позже.

Мосты через Рейн

Как известно, CC (и, соответственно, CC2) позволяет выбирать сторону, играя либо за немцев, либо за союзников. Вероятно, именно по этой причине в качестве исторической "подложки" была взята Арнемская воздушно-десантная операция, в ходе которой каждая из сторон получила достаточно оснований и для радости, и для огорчения.

Отсюда же — и вторая часть названия игры. Целью почти 35-тысячного десанта, выброшенного 17-18 сентября 1944 года, был захват и удержание мостов через Маас, Ваал и Нижний Рейн. Самыми дальними мостами (Too Far) были мосты через Рейн. И именно здесь дела у союзников пошли, мягко говоря, не по плану: британская 1-я воздушно-десантная дивизия, не сумев захватить ни одного из двух мостов, попала в окружение и была почти пол-

Ручейки, каналы, реки. И мосты, мосты, мосты...



ностью уничтожена. На помощь ей выбросили польскую 1-ю парашютную бригаду (благодаря чему в нескольких меню среди иконок в виде флагов появился и польский стяг), но изменить ситуацию было уже невозможно.

Однако американские десантники (101-я и 82-я ВДД) почти сумели выполнить свою задачу, что действительно несколько ускорило наступление союзников, хотя конечная цель операции и не была достигнута.

Все это внесло в игру некоторую специфику. Пора рассказать подробнее как об этой специфике, так и о самом CC2.

Мост между реальностями

Как вы, вероятно, уже догадались, в CC2 вам придется захватывать (или защищать) мосты. Впрочем, в некоторых миссиях ключевыми местами являются дороги и отдельные строения.

Не обольщайтесь, услышав о дивизиях. Численность вверенных вам войск будет колебаться в районе роты — несколько пехотных отделений, пулемет-



ных расчетов и кое-что из поддержки — минометы, артиллерия, иногда огнеметы.

Концепция CC весьма оригинальна. Авторы полностью отказались от классического построения wargame — шестиугольные "шахматы" с особыми фигурами и большая красивая кнопка "End of Turn". Игра идет исключительно в реальном времени.

С другой стороны, за бортом остались всевозможные заводы и научные лаборатории, которые лихо возводятся прямо на поле боя.

Кроме того, управление юнитами в высшей степени необычно. Нельзя выбрать одного солдата или некую произвольную группу. Единственное, на что можно указать, — на отделение/расчет. Исключение — бойцы, действующие в одиночку (снайперы, огнеметчики). Каждый солдат имеет имя и личные характеристики. Почти как в UFO.

Наконец, ни в какой другой игре не имеет такого значения рельеф местности. Наиболее важную роль играют различные строения.

Цели миссии весьма однообразны, так что спасать Эйнштейна вам не придется. Все что требуется — это захватить или отстоять некую точку карты, отмеченную флажком.

Короче говоря, Close Combat (и первая, и вторая



части) — это игра, наиболее точно воспроизводящая реальные события, происходящие на поле боя.

Высокий уровень реализма обычно ассоциируется у нас с невероятной сложностью управления. Здесь это не так. Вот полный перечень команд, которые можно отдать: переместиться (бегом, шагом, ползком), открыть огонь (по указанной цели или просто по сектору), поставить дымовую завесу и укрыться. Освоение этих команд происходит элементарно. Учебный курс оставляет впечатление, что тебя держат за идиота — настолько все просто и наглядно.

Но это не значит, что сама игра столь же примитивна. Большинство вопросов возникает уже после того, как ваши подчиненные бесславно лягут под огнем противника. Почему танки оказались уязвимее пехотинцев? Почему минометный и пушечный огонь был абсолютно неэффективен? Почему, наконец, наших просто косят, а врагам хоть бы что?

Общий ответ такой. В CC провал очень редко бывает случайным. Действовать нахрапом недопустимо. Думать надо!

Мосты к победе

Вот несколько вещей, которые нужно принять во внимание.

Создатели CC отступили от еще одного негласного правила, которое проще всего сформулировать так: "Если собрать много-много солдат с пистолетами, то они смогут подбить танк". Каждое отделение имеет два огневых рейтинга: по живой силе и по бронетехнике. У многих последний рейтинг — нулевой. Хотите уничтожить танк — выдвигайте свои танки, пушки, на худой конец — солдат с базуками или фаустпатронами.

Характеристики каждого образца оружия — от пистолета "Кольт M1911" до танка "Шерман" взяты из реальной жизни. Если вам говорят, что уже упомянутая базука подбивала немецкие тяжелые танки только при попадании в борт или корму — не сомневайтесь, в игре дела обстоят точно так же. Эти особенности надо иметь в виду.

Надо помнить, что речь идет о воздушно-десантной операции. Если вы играете на стороне союзников, то можете забыть о танках и тяжелой артилле-

рии. В качестве подкреплений к вам придет только то, что можно перебросить по воздуху.

Не надо забывать и то, что цель операции — захват и удержание мостов. В игре появился таймер, отмечающий время до возможного взрыва моста. В зависимости от того, на чьей вы стороне, время может работать и на вас, и против.

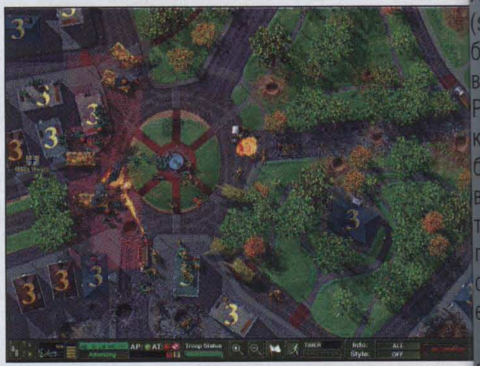
Например, в реальной жизни американская 101-я ВДД в срок полностью не уложилась, и немцы все же успели взорвать мост через канал Вилхелмина. Возможно, вам повезет больше.

Вообще говоря, ни одна из сторон не заинтересована в уничтожении мостов. Немцы взрывают мост только в безвыходной ситуации. Но для получения такой возможности нужно продержаться столько времени, сколько будет тикать таймер.

Мост между сознаниями

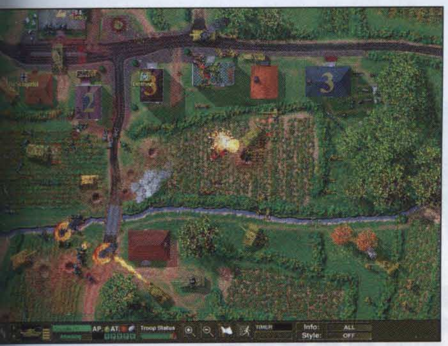
Наиболее выдающаяся часть обоих CC — умные солдатики. В отличие от невыносимо тупых марионеток из десятков real-time-стратегий, ваши подчиненные (язык не поворачивается называть их юнитами) могут действовать почти самостоятельно. Причем вполне разумно. Такое пытались делать и раньше — но результаты тех попыток только подтверждали старый тезис о том, что нет хуже дурака, чем дурак с инициативой. А вот в CC солдаты сами (и довольно толково) находят укрытие, залегают, попав под огонь, выбирают цели... Смоделирована и другая сторона разума: они могут запаниковать, побежать, даже сдаться в плен.

Паника не обязательно вызывается высоким уров



Поначалу панель управления может показаться несколько сложной.





Новые карты лучше прежних.

чем потерь в отделении. Иногда достаточно сосредоточить на каком-либо строении очень плотный огонь — и у врага не выдерживают нервы.

Что же касается AI, управляющего противником... Он хорошо работает в обороне. Один немецкий пулеметный расчет выпил очень много моей крови, ведя исключительно точный фронтальный огонь и ловко меняя позиции. Но перед контратакой упомянутый AI сделал очень грубую ошибку, разместив несколько пехотных отделений на идеально открытой местности — на полотне моста. Причем там, где сосредоточение противника легко было предвидеть (по крайней мере мне это удалось). Результат — кинжальный перекрестный огонь трех станковых и пары ручных пулеметов. Живым не ушел никто. Впрочем, такая накладка встретилась только раз.

Мосты между миссиями

Первый CC был устроен просто: там был режим боя (single mission) и режим кампании, в котором нужно было проходить эти самые single mission'ы последовательно. Продолжение существенно усложнилось. Режим боя остался в неизменном виде. А режим кампании распался на режим операции (несколько боев в одном районе, объединенных общей целью и взаимосвязанных в плане ресурсов, потерь и результатов) и режим собственно кампании. Причем в кампании также есть из чего выбирать: есть кампании, связанные с каждой из трех зон десантирования, а есть Grand Campaign, где задействовано все.

Индикатором успеха является продвижение частей английской 2-й армии (XXX Corps), которая должна была прорвать германскую оборону, соединиться с десантниками, по захваченным ими мостам выйти к Рейну и переправиться через него. Если это событие произойдет к 20 сентября (как мы помним, операция началась 17 сентября), то вы выиграли. Или, соответственно, проиграли.

В процесс подготовки к миссии разработчики внесли одну вещь... лучше бы ее там не было. Я говорю о закупке живой силы и техники. Конечно, сейчас такое бывает даже в очень реалистичных играх и именуется "кредитом доверия". В самом деле, если убедить начальство, что ваш сектор перспективен, то вам могут предоставить возможность выбирать подкрепления. При этом некий численный эквивалент необходим.

Время получать ордена и медали.



Построение, конечно, красивое. Но оно полностью разбивается о значок "$" над графой, где указана цена каждого отделения.

Нельзя сказать, что это глупо. Просто такое "нововведение" идет вразрез с самой идеей Close Combat.

Мосты восприятия

Если есть двери восприятия, почему бы не быть и мостам? Но ближе к делу. Как выглядит CC2?

Нельзя сказать, что графика подверглась какой-то коренной переработке, но она стала намного приятнее. Пейзажи в CC2 гораздо более красочны, чем в CC. Здания выглядят лучше — теперь на них есть крыши, которые раньше за функциональной ненадобностью не изображались. Крыши исчезают, если только кто-то из ваших заходит вовнутрь. Улучшился скроллинг. Пожалуй, это максимум того, что можно выжать из вида "строго сверху". Сам этот вид, к сожалению, необходим — дабы никто и ничто не было забыто.

Был исправлен и еще один момент. Теперь вокруг каждого убитого солдата растекается ненатурально яркая лужица крови, так что мертвых и просто залегших уже не перепутаешь.

Интерфейс стал гораздо удобнее. И наконец-то появилась возможность управлять скоростью течения времени.

Звук лучше не стал. Просто потому... что лучше некуда. Правда, музыка почти отсутствует, но эффекты... Скажу только одно. В игре есть большая база данных по оружию. И в этой базе наличествует такой пункт меню — "послушать "голос" каждого".

По ходу боя можно услышать крики на всех языках. А в моменты затишья различим щебет птичек, собачий лай, мычание коров (дело в основном происходит в сельской местности)... Одним словом, идеально.

Последний мост

Строго говоря, второй CC не так уж сильно отличается от первого. Несколько улучшенное оформление, расширенный арсенал, измененная организация миссий — и сами миссии тоже другие. Но выглядит он иначе. Трудно сказать, почему так получилось — может быть, дело в упомянутых правках, а может быть — в самом изменении обстановки на игровом фронте. Сегодня мы говорим о wargame'ах, военных играх, в которые ИНТЕРЕСНО играть, и Close Combat 2 как нельзя лучше вписывается в эту подборку. На мой взгляд, игра удалась на славу, и я смело могу порекомендовать ее всем без исключения поклонникам тактических игр.

Close Combat: A Bridge Too Far

Atomic Games • Microsoft

Рейтинги

Графика	89%
Звук	99%
Сюжет	90%
Интересность	90%

Системные требования

Pentium 90, 16 Мбайт RAM (для Windows NT — 24 Мбайт), 45 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/Windows NT

В гостях у генерала Забалу

С ним не забалуешь: wargame'ы от Atomic, похоже, вечны

Сдается нам, вы уже догадались: сегодня мы чествуем военные игры. У нас тут, в редакции, все прибрано, все чистенько, аккуратно, короче, по-военному. Страницы украшены праздничными иллюстрациями и кумачовыми лозунгами. Но для полного счастья нам не хватает какого-нибудь видного гостя, генерала, хотя бы и свадебного. Непорядок, но ситуация поправимая.
Хотим познакомить вас с *Кейтом ЗАБАЛУ (Keith Zabalaoui)*, большим человеком и видным разработчиком, президентом компании Atomic Games. Вот уж кто-кто, а Кейт точно собаку съел на wargame'ах. Он и его команда за несколько лет работы содеяли ВОСЕМЬ военных игр, которые вышли в серии World at War и V for Victory. Военспецы, одно слово. Последний труд Atomic снискал наибольшую популярность у воинствующего народа: Close Combat был издан незабвенной Microsoft, и люди по всему миру играют в этот wargame до сих пор. Впрочем, скоро им придется прервать свое занятие — на днях должно выйти продолжение, Close Combat: A Bridge Too Far. Несомненно, вы уже, не без помощи младшего лейтенанта Ламтюгова, ознакомились с этим произведением военного искусства. Мы попросили Генерала ответить на несколько наших вопросов, что он после некоторой заминки и сделал.

Game.EXE: Ваша компания занимается исключительно изготовлением военных игр, и на этом поприще вы добились немалых успехов. Расскажите страждущим success story читателям .EXE, как вы дошли до такой жизни?

Кейт Забалу: Я работал на Rockwell International, что в Космическом центре имени Джонсона. Это была самая занудная работа в мире, поверьте мне. Мне всегда нравились военные игры, но не все правила меня устраивали. В один прекрасный день я решил посмотреть, что мы с Macintosh Plus можем сделать в этом жанре. Результатом этого эксперимента стала игра V for Victory: Utah Beach. Проект отнял у нас с друзьями три года, ведь мы занимались игрой после работы (ну, почти всегда — после работы). Игра получила признание, и это позволило нам открыть свою фирму — Atomic Games.



.EXE: Почему именно этот жанр, почему wargame? Почему не action, не экономический симулятор? Что привлекает вас в военных играх?

К.З.: Wargame'ы гораздо интереснее и сложнее, чем большинство action или симуляторов. Они требуют от вас много умственной работы, и чтобы победить, вы должны делать эту работу лучше, чем ваш соперник. Кроме того, такие игры напоминают вам, что есть такие интересные науки, как история и география... Мне всегда нравились настольные wargame'ы, но большинство из них казались мне слишком сложными и абстрактными. В конце 80-х я встретил человека, который прекрасно разбирался в настольных военных играх и смог объяснить мне все правила (кстати, позднее я нанял его системным дизайнером в фирму!).

Но, несмотря на то что мне было интересно играть в такие игры, я по-прежнему считал их слишком громоздкими. И тогда я взял свой Macintosh Plus и стал делать компьютерный вариант военной игры. Моей целью было создать что-то более интересное и открытое широкой аудитории. V for Victory: Utah Beach получилась очень сложной, гораздо сложнее, чем большинство настольных игр. Но зато она перекладывала на плечи компьютера заботы по соблюдению многочисленных правил и подсчету очков. Игрокам оставалось только играть, что, собственно, они и хотели делать.

.EXE: Но в один прекрасный день вы, фактически, предали свой любимый жанр! Вы перестали делать походовые игры. Можете сказать что-нибудь в свое оправдание?

К.З.: Первые семь игр, сделанные Atomic, были походовыми и гексагональными. Они целиком и полностью повторяли настольные тактические игры. Наша восьмая игра, Close Combat, ожила в реальном времени. Я чувствовал, что динамические игры будут гораздо увлекательнее, потому что добавляют в процесс азарт сражения, элемент действия. Так и вышло — Close Combat разошелся лучше, чем все наши семь игр, вместе взятые. Но не подумайте, что мы предали жанр на потребу публике! CC и CC2 являются самыми точными и усложненными военными симуляторами в мире. Atomic НИКОГДА больше не будет делать походовые и гексагональные игры. Новое поколение наших wargame'ов, а его и представляют CC и CC2, куда более совершенно.

.EXE: Обычно между появлением удачной игры и выходом ее продолжения проходит совсем немного времени. Вы же работали над Close Combat 2 более года. По-вашему, это нормальный срок?

К.З.: Описанный вами подход более характерен для других компаний. Мы предпочитаем создавать новую игру с нуля, а не кормить игроков дополнительными уровнями. Процесс создания Close Combat: A Bridge Too Far (CC2) с самого начала принял лихорадочный характер. Думаю даже, что нам не стоило вкладывать СТОЛЬКО труда в этот проект...

.EXE: Почему вы выбрали именно операцию Garden Market в качестве темы для своей второй игры?

К.З.: Эта операция была удивительно масштабным и разнообразным сражением. В ней принимали участие множество сил — немецкие, британские, польские и американские войска. Здесь использовалось вооружение позднего периода войны, экзотические и порой "смешные" модели танков. И не забывайте про мосты, которые можно взрывать! Противоборствующие стороны в то время имели возможности для атаки и обороны, и обе в равной степени имели шанс победить. Разве это не прекрасный сюжет для увлекательной игры?

.EXE: Возможно... На ваш взгляд, в чем состоит самое большое достижение CC2, если, конечно, сравнивать эту игру с первым CC?

К.З.: Коварный вопрос! Как автор, я не в состоянии выбрать что-то одно... Лично мне больше всего нравятся новые карты, система "закупки" живой силы и вооружения и наш редактор сценариев Battlemaker.

.EXE: Первый Close Combat пользуется огромной популярностью среди wargame'ров, в него иг-



рют по сей день. Мы знаем, что в процессе рабо-ты над второй частью вы получали массу писем от фанатов с предложениями по улучшению игры. Вы приняли во внимание их идеи?

К.З.: Да, мы получили море, нет, целый океан писем. Нам пришлось потратить неделю только на то, чтобы рассортировать их. Мы смогли учесть массу пожеланий, и по просьбам игроков добави-ли, например, редактор сценариев, многоэтажные здания, возможность отдавать приказы во время высадки, пополнили боевой арсенал огнеметами. Некоторые вещи мы не смогли реализовать — по разным причинам. Например, отдельные игроки просили разнообразить меню приказов. В первом Close Combat у нас были следующие команды: "Ид-ти", "Бежать", "Стрелять", "Завеса", "Прячься" и "Оборона". В CC2 появилась только одна новая ко-манда — "ПРОНИКНУТЬ", и то только после жар-ких дебатов. Почему? Сколько, на ваш взгляд, нуж-но разных приказов, чтобы игра оставалась инте-ресной? Нам кажется, дело не в количестве. Мы пытались оставить интерфейс пользователя на-столько простым и доступным, насколько это вооб-ще возможно для такой игры. Но не впадайте в за-блуждение: игровой engine, скрытый под внешней простотой, гораздо более сложен.

.EXE: Что происходит с ростом солдат в ваших играх? Нам кажется, что в CC2 люди чрезмерно велики по сравнению с машинами и окружающим пейзажем...

К.З.: После выхода CC1 мы получили массу жа-лоб на то, что наши бойцы непропорционально ма-лы. Теперь же мы получаем претензии (основанные на картинках), что в CC2 люди чрезмерно велики! Вы будете смеяться, но на самом деле мы увеличи-ли их всего на один пиксель! Вас просто ввели в заблуждение размеры зданий. В CC2 они были не-нормально большими, наверное, раза в три боль-ше, чем надо. В CC2 мы их, так сказать, приструни-ли. Сделано это для того, чтобы изображение го-родских кварталов, в которых проходит бой, выгля-дело более реалистично. И я обещаю вам, что как только вы поиграете некоторое время, то быстро привыкнете к новому масштабу.

.EXE: Да, и насчет многоэтажных зданий... Мы надеялись, что в CC2 они станут ПО-НАСТОЯЩЕМУ многоэтажными...

К.З.: Понимаете, проблема состоит в интер-фейсе пользователя. В CC2 мы имеем 7 команд. Вообразите, сколько новых команд нам пришлось бы добавить, если бы каждое здание имело не-сколько этажей. "Иди вверх", "Иди вниз", "Стре-ляй по этажу 1", "-2", "-3" и т.д. И это только не-обходимый минимум. Один товарищ предлагал мне ввести возможность разделения команды, так, чтобы отдельные отряды смогли перемещать-ся по различным этажам. Но ведь мы говорим об игре в реальном времени! Тот товарищ растерял бы свою команду на разных этажах здания и ока-зался бы в проигравших.

Вместо этого мы воспользовались предложени-ем одного из поклонников игры, полученным по e-mail. Мы сделали этажи абстрактными. Если вы за-хватываете многоэтажное здание, то получаете до-ступ к каждому этажу, а значит, используете их себе на пользу. Этот метод работает очень хорошо.

.EXE: Историческая военная игра требует особого внимания к деталям. Сколько усилий вы затратили на то, чтобы историки не подняли CC2 на смех?

К.З.: Мы потратили на это массу времени. Нам пришлось изучить каждый аспект того сражения. Начиная с крупных вещей вроде карт местности, уча-ствующих сил, погоды в те дни и заканчивая такими мелочами, как оружие пехотинцев и количество пат-ронов в их ранце. Это позволяет нам отслеживать, сколько свинца присутствует в воздухе в данном районе в ходе игры. Работая над CC2, нам даже при-шлось послать сотрудника в Голландию (жаль, что это был не я!). Он посетил все места описываемых сражений, собирая карты и фотографии. Мы доста-ли фото тех мест, сделанные с самолета, оцифрова-ли их, перевели в 3D-поверхность. Так что потру-диться пришлось, не сомневайтесь...

.EXE: Планируете ли вы выпуск дополнительных сценариев к CC2?

К.З.: Нет. Создание, тестирование, реклама и распространение каждой игры стоят нам огромного количества времени и денег. Производство add-on'ов снижает затраты на разработку и тестирование, но по-прежнему отнимает массу времени и долларов, и при этом дополнения распространяются только сре-ди ограниченного количества поклонников игры.

Нет, мы предпочитаем вкладывать силы в новые игры. Возможно, это занимает больше времени, чем производство дополнительных уровней, но по-тенциальный рынок у игры значительно больше. Плюс к тому наши игроки получают целиком новую игру, а не половинку старой с доделанной графи-кой. Да, такой подход требует от нас упорной рабо-ты в течение определенного и весьма длительного времени, но зато от этого выигрывают все.

.EXE: Каким вы видите будущее wargame'ов? Во многом это будущее зависит и от вас, а потому рас-скажите, пожалуйста, о своих планах.

К.З.: Спасибо за комплимент. Только-только выпу-стив Close Combat: A Bridge Too Far, мы приступаем к работе над третьей частью CC, точное название кото-рой пока не родилось. На этот раз мы осветим сраже-ния на Восточном фронте — от нашествия немцев и



до падения Берлина. Кроме того, параллельно ведет-ся работа над двумя другими проектами для Microsoft, но пока я не имею права говорить о них.

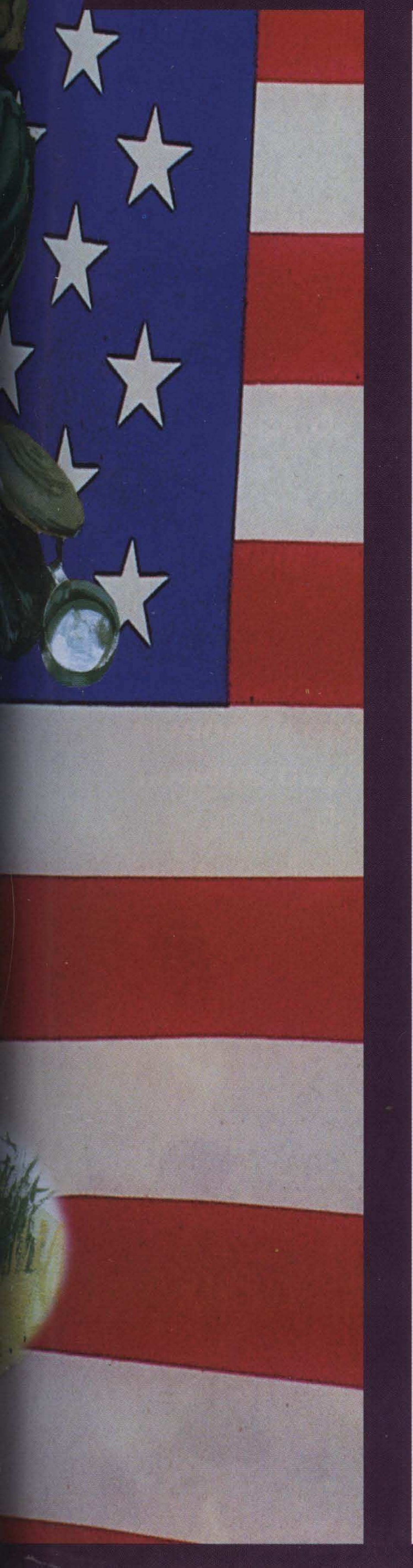
В целом, Atomic будет продолжать создание воен-ных игр, но мы также хотим попробовать себя и в других жанрах. Обязательно! Но не беспокойтесь — чем бы мы ни занимались, это потребует от игроков наличия умственных способностей вообще и страте-гического мышления в частности. Мы также собира-емся вплотную заняться multiplayer, делать игры для Интернета. В данный момент CC поддерживает игру двух человек через Интернет, но мы хотим расши-рить эту компанию до 16 или даже 32 игроков. Я ду-маю, Atomic'у давно пора исследовать такие новые технологии, как трехмерная анимация в реальном времени и стереозвуковые эффекты (хм-м. Новые? — **О.Х.**). Вычислительная техника становится все более мощной, и игры в других жанрах используют эту мощь на всю катушку. Полагаю, производителям wargame'ов тоже пора подумать об этом...

Интервью вел **Олег Хажинский**.


NY

Олег Хажинский

Моя родина — Gettysburg



Как вы относитесь к военным играм — wargames? Никак не относитесь? Скучно, занудно и вообще неинтересно? Хорошо, тогда другой вопрос. Американской историей, часом, не увлекаетесь? Гражданская война, Линкольн, Янки против Конфедератов и все такое прочее. Опять мимо? Тяжелый случай. Самая запущенная форма неприятия wargame'ов. Практически неизлечимая болезнь с летальным исходом. Еще вчера я ничем не смог бы облегчить ваши страдания. Но сегодня у нас есть мощное оружие против подобного заболевания, и мы постараемся вытащить вас. Кто мы? Я и Сид Мейер, патриарх стратегического жанра, вместе со своей бригадой скорой помощи Firaxis Games. Лекарство называется *Sid Meier's Gettysburg!* и отпускается без рецепта. Ну что, будем лечиться, или как?

Фамилия Мейер в списке разработчиков никогда не предвещала ничего хорошего. Глядя на нее, игроманы с чувством нарастающего бессилия прощались с учебой, работой, возлюбленной, а также с кактусами на подоконнике — кто будет поливать их?

Покинув MicroProse, Сид Мейер приступил к самостоятельной деятельности. Стратегоманы всего мира молились на Firaxis, ожидая от Сида нового Чуда (sic!). Через полгода, когда Firaxis наконец обнародовала свои планы, многие поклонники Мейера попали в больницу с инсультами и инфарктами различной степени тяжести. Не все смогли стойко перенести эту новость: Дедушка Мейер делает wargame! Более того, wargame на тему "Великой гражданской"! Трудно представить более затасканную в Америке тему для игры. Вообразите себе, что вы, разобрав по косточкам двадцать версий игры "Взятие Смольного", только что узнали, что вам предстоит взять его еще раз...

Ради чего ты живешь?

"Мне 48 лет, и я играю в wargame'ы с 70-х годов, — пишет один из посетителей "доски объявлений" на WWW-сайте Firaxis. — Эта игра — именно то, что я всегда мечтал увидеть. Снимаю шляпу, Сид. Я жил ради этого..." Прошу всех отметить сей факт вставанием. Лично я не уверен, что жил именно ради Gettysburg!, но не могу не признать, что игрушка обладает дьявольской привлекательностью. В данном случае никто не сможет обвинить меня в предвзятости: я избегаю исторических игр, прячась от реальности в Sci-Fi и фэнтези, и к тому же чистым wargames предпочитаю что-нибудь более навороченное. Так в чем же секрет? Попробуем шаг за шагом, анатомически расчленить детище Сида Мейера, пытаясь найти тот самый "золотой ключик".

Должно быть, это сюжет

Тех, кто еще не до конца понял, про что игра, но умеет читать, отсылаю к учебнику "Новая история" для 9-го класса средней школы, параграф 46 "Гражданская война в США 1861-1865 гг.". Собственно сражение при Геттисбурге продолжалось три дня, в ходе которых смелый план Южан-рабовладельцев переломить ход войны провалился, и это поражение позволило Северу набирать очки до самой победы.

Говоря о сюжете, я подразумеваю подачу этой родной для американцев темы. События трех жарких июльских дней были разбиты на отдельные фрагменты-миссии. Это рядовая практика всех игр подобного жанра, вспомним для примера бессмертные творения (продолжительный зевок) Avalon Hill. Однако в отличие от "конкурентов" в Gettysburg! миссии-сценарии не просто подсовываются игрокам одна за другой. Здесь перед нами разворачивается целое театральное представление, причем "мы" неожиданно из зрителя превращаемся в ведущего актера. Сначала игрок оказывается, как и положено генералу, на военном совете. Военачальники обсуждают предстоящие операции и даже водят по карте огромными, в половину экрана пальцами, указывая направление удара. И пусть на каждом совете "мы" — это уже другая истори-

Бригада Стоуна на ходу перестраивается в боевой порядок.



ческая личность, не важно. Происходящее выглядит как настоящий детектив, и кажется, будто эти обладатели старообрядческих бород и южных акцентов всерьез на нас рассчитывают.

Я начал играть около 8-ми вечера, и когда, наконец, судьба рабов была решена, часы показывали 4 утра. Оторваться было невозможно, слава Богу, что в кампании всего 6 или 7 миссий, а у меня хватило скромности играть на "easy". Забегая вперед, скажу, что поставь "high", я играл бы до сих пор. Скорее всего, в 1-ю миссию.

Или все дело в реальном времени?..

Тут пришло самое время напомнить, что Gettysburg! идет только в реальном времени. Возможно, один этот факт заставит многих wargamer'ов отвернуться от игры. Осмелюсь напомнить им, что Harpoon, самый крутой wargame всех времен и народов, тоже не имел: а) хексов и б) кнопки "End Turn".

Кстати, "real-time'ность" игрушки вовсе не говорит о том, что она похожа (или, не дай Бог, копирует) известные нам игры RTS-жанра. Сама философия игры не приемлет подходов, взятых на вооружение в C&C и иже с ним. Юнит, то бишь минимальная боевая единица в игре, — это целый полк. Полк, как вы понимаете, состоит из солдат, а потому результат стычки зависит не только от количественного состава и боевого духа участников, но и от того, как отряд расположен по отношению к другим участникам сражения, как солдаты построены, и т.д.

По мнению Мейера, рай для солдата — это когда слева и справа от себя он чувствует плечи товарищей, на затылке ощущает дыхание полка прикрытия, а где-то в пределах видимости маячит знамя командира бригады. Лишаясь этих маленьких радостей, бойцы грустнеют на глазах, а встретив достойный отпор противника, не прочь дать деру. Особенно наши люди ненавидят, когда их окружают с флангов или начинают в упор расстреливать из пушек. В этом случае они бросают свои позиции, не дожидаясь, пока линейка "морали" совсем покраснеет.

К счастью, для новичков в игре предусмотрен режим "советов", при котором за подобные тактические ляпы горе-полководцу "ставится на вид". Впрочем, постоянно всплывающие окошки быстро начинают раздражать. Хочется стать собирательным героем наших фильмов про войну, стукнуть кулаком по столу и крикнуть: "Да, я знаю, что мои люди гибнут, глупое popup-меню, но это война, понимаешь! Мы должны взять эту высоту! Это приказ!"

Однако очень скоро становится очевидным, что маневрирование на уровне полков-юнитов неэффективно. Вот почему я говорю, что опыт C&C здесь не поможет. Через некоторое время игрок обнаруживает вокруг себя кашу из подразделений всевозможных бригад, перемешанную с силами противника. Жалкие попытки управлять ситуацией по принципу "ты — иди сюда, а ты — иди туда" еще больше ее запутывают. И если на нижнем уровне сложности таким профаническим образом одерживать победы удается, то на более высоких — никогда. Чтобы побеждать красиво, надо уметь управлять войсками. А для этого следует читать хелпы.

Щорс под красным знаменем раненый идет

Пройдя пару миссий, привыкнув к пушечной стрельбе и людскому гомону, игрок постепенно начинает замечать, что полки входят в состав бригад. Более того, он обнаруживает, что конные мужики с флагами — это полководцы, бригадные генералы. Кликнув мышкой на таком мужике, вы получаете контроль над бригадой в целом. Как утята за уткой, полки готовы следовать за своим командиром, где бы он ни находился. Этот факт очень удобно использовать для маневров на уровне бригад. Перемещение по дорогам лучше осуществлять в колоннах, а при выходе на позицию выстраивать полки в линию. Если "габариты" бригады слишком велики, ее разрешается построить в два ряда. Кроме линии предусмотрен строй "skirmish", который стоит использовать для встречи в штыки атакующего противника.

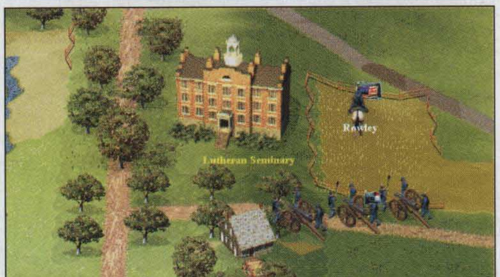


В конце каждого боя подводятся итоги и раздаются пряники.

Другой важный фактор, который не следует упускать из виду, — время переходных процессов. Любая операция с бригадой в целом или полком в отдельности, будь то разворот или изменение строя, отнимает немало времени. Перестраиваться под носом у противника — самоубийственно, а потому лучше все делать заранее.

Гениальной находкой разработчиков я считаю условные обозначения, которые наносятся непосредственно на "живую" карту и помогают игроку сохранять контроль за ситуацией. Очень важно, что все эти стрелки и прямоугольники большую часть времени не видны и появляются, когда мы хотим отдать приказание или проконтролировать его исполнение. Прямоугольниками обозначаются будущие позиции полков, а стрелками — направления их движения. Черные линии указывают направление стрельбы наших полков, а красные — линии атаки соперника.

Максимальный уровень увеличения. Красиво, но бесполезно.



Постепенно игрок привыкает мыслить категориями бригад, а не отдельных полков, и эффективность его атак значительно возрастает. Следующий шаг к вершинам мастерства — овладение интерфейсом. Основные операции вынесены в виде крупных кнопок на переднюю панель, однако далеко не все. Читайте встроенную подсказку и учитесь использовать кнопки клавиатуры, а не меню. И чтобы не повторять моих ошибок, запомните: полки и бригады "вращаются" под любым углом кнопками "Home" и "PgDown".

Графика тут ни при чем...

С технологической точки зрения игра явно "не тянет". Точнее, игру не тянут мои P166 и Millennium. Наблюдая, с какой натугой компьютер обрабатывает любую операцию по перемещению, вращению и масштабированию игрового поля, невольно задаешься вопросом: что мешало Дедушке взять в команду более толковых программистов? Беспрецедентный факт — создатели намеренно отключают текстуры поверхности во время движения игрового поля, чтобы позорное "торможение" engine было не так заметно.

Впрочем, через несколько дней после релиза в Firaxis опомнились и выпустили патч, который среди прочего позволяет не в меру самоуверенным игрокам самим решать, потянет их "тачка" скроллинг или нет. Разумеется, патч был сразу же скачан, текстуры

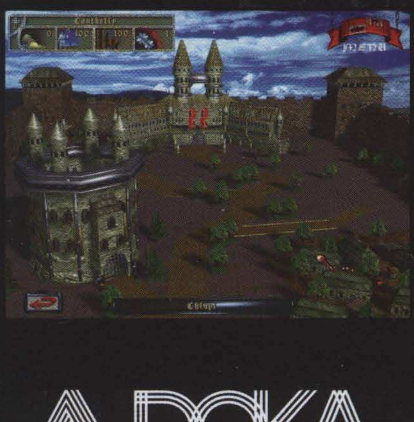
Наши отступают! К счастью, недалеко.



СХВАТКА

... Прославленное в веках Старое Королевство, некогда простиравшееся от моря до моря и существовавшее в течение жизни нескольких десятков поколений людей сейчас переживает свои самые страшные дни. Оно уже практически не существует. Величайшие храмы и прекрасные города сожжены дотла в неугасающем огне гражданской войны...

... Настоящий Король был слишком стар и даже не пытался восстановить закон и порядок в стране. После его внезапной смерти разразилась еще одна опустошающая война. На этот раз ее развязали пять сыновей старого Короля, каждый из которых жаждал занять опустевший трон. Страна распалась на пять дерущихся между собой княжеств.
И это было только начало...







DOKA media

т. (095) 536-4020
ф. (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU

Leryx
LongSoft

заняли свое законное место, а затем опять исчезли: я их убрал — слишком медленно, и здорово снижает эффективность управления.

Бедный процессор загружает не только "честный" 3D-рельеф и расчет теней в реальном времени, но и огромное количество заранее рассчитанных (prerendered) игровых объектов — людей, зданий, деревьев и т.д. Как это обычно бывает, процесс наложения 3D-рельефа и плоских спрайтов не обошелся без некоторых несуразностей. И если статически объекты смотрятся вполне реалистично, то солдаты, конница и артиллерия не всегда "вписываются в рамки". Забавно наблюдать, как рывками разворачивается артиллерийская батарея, задевая соседей, одним концом в лесу, другим — внутри усадьбы. Ничего не поделаешь — издержки 2D-графики.

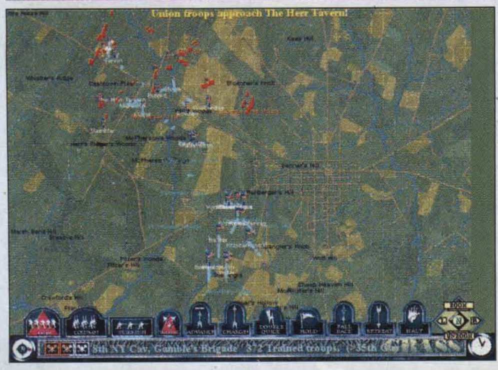
...или все-таки графика?

С другой стороны, вместе со всей ее несовременностью и медлительностью графике Gettysburg! присущ некий шарм, в ней определенно просматривается хороший стиль. Видеоряд игры меньше всего соответствует суровому духу wargame. Нет ни опостылевших "хексов", ни спецобозначений, принятых в штабах ВС США. Вместо схематичных изображений лесов, полей и рек — настоящие яблоневые сады, поля пшеницы, огороженные забором, маленькие игрушечные домики — и все это ярко, сочно, в 800x600. Участники сражений под стать пейзажу — никаких "стеков", живые люди, поименно, вплоть до каждого солдата. Видно, как бойцы вскидывают ружья, или приседают на колено, прячась во ржи, или падают убитыми.



Операция "Буря в стакане воды". Люди генерала Арчера пытаются обойти Северян с тыла.

Gettysburg! больше напоминает картинки из детской книжки про войну. И это на самом деле картинки из детской книжки! Говоря об истории создания игры, Дедушка Сид любит рассказывать про то, как, будучи отроком, ему нравилось вместе с отцом рассматривать иллюстрации "Золотой книги Гражданской войны". Красивая история о том, как спустя почти полвека мальчик, пытливо вглядывающийся в старые гравюры, воплощает свои мечты в компьютерной игре, вполне может иметь под собой реальную основу. Электронная версия детской мечты для поколения, не читающего книг, — в этом что-то есть. Впрочем, к делу — поиски "ключика" продолжаются.



Масштаб некоторых баталий поражает. 1863 год. Снимок из космоса.

Азартен, Парамоша!

Азарт. Это слово наиболее полно передает ощущения игрока в Gettysburg!. Мейер пытался передать атмосферу боевых действий, и в немалой степени этому помогает прекрасное звуковое оформление игры. Говорят, что для записи звуковой дорожки Сид вытащил на улицу всю команду Firaxis и заставил их орать во всю глотку, изображая атаку. Надо сказать, что дело было ранней весной, поэтому народ, не желая окоченеть, старался изо всех сил. Результат налицо — выключите монитор и просто прислушайтесь: так звучит симфония войны. Гулкая канонада батарей, сухое потрескивание ружей, короткие команды, топот ног по мостовым, стук копыт. И вдруг — атака! Крики усиливаются, стрельба становится громче — наступает кульминация. Кто кого? Гнать полки в атаку — большой риск, ведь если наступление задохнется, ваши силы неминуемо обратятся в бегство. Так и есть, команды "Отступай!" и стихийный гомон означают только одно — вы в очередной раз потерпели поражение...

Если в стратегической игре плохой AI, то это плохая игра. А если в wargame плохой AI, то это вообще не игра. Электронный соперник в Gettysburg! на уровне "easy" достаточно предсказуем, и одолеть его не так уж сложно. Кроме уровня сложности, которых всего четыре, игрок имеет возможность задавать стиль игры AI, определяя склонность противника к обходным маневрам, лобовым атакам и т.д. На уровне "hard" вы не увидите десятикратного превосходства противника, а его солдаты не будут вооружены бластерами. Более того, вас даже не ждет неминуемая мгновенная погибель. AI просто начнет вести себя УМНЕЕ. Вы проиграете, но потом, позднее. А если все-таки одержите победу, она будет по-настоящему трудной. А нам других и не надо.

Десять раз я проходил одну и ту же миссию, и каждый раз проигрывал ее по-разному. И мне до сих пор не надоело! Среди нескольких десятков сценариев, в каждый из которых можно поиграть в отдельности, вне кампании встречаются и строго исторические, и экспериментальные "а что, если?", и огромные multiplayer-карты. В любом сценарии игрок выбирает начальные условия — исторические, смешанные и полностью случайные. Причем даже в первом случае состав и расположение ваших сил будут слегка отличаться от раза к разу. Для игроков, исходивших все сценарии вдоль и поперек и защитивших научную степень по интересующей нас войне, Firaxis припасла туза в рукаве — случайную игру. Тысячи и тысячи никогда не существовавших баталий готовы материализоваться на ваших компьютерах. Благо проблема генерации территории отпадает — в игре используется одна и та же огромная карта местности вокруг одноименного городка, выполненная, кстати, на основе аэрофотосъемки.



Выбирая место для артбатареи, проверьте зону ее видимости. Рельеф в игре настоящий!

Игра в команде

Конечно, скорость течения времени в игре можно регу лировать. Но оно, понимаешь, все равно течет! А это значит, на поле битвы все время что-то происходит. А если поле большое (есть пара сценариев с ужасающе большой картой), то голова полководца начинает медленно пухнуть и грозит взорваться. И тут на помощь стратегу приходят его друзья тактики. Модем, локальная сеть и Интернет. Как восемь человек поделят межд собой две стороны — Север и Юг, спросите вы. Закон ный вопрос. Ответ на него приведен в заголовке этого абзаца. Бригады разбираются между членами команды, а самый дальновидный становится Главнокомандующим. К сожалению, у меня лично пока не было возможности опробовать multiplayer, но, судя по отзывам, это песня. Для обладателей самых "толстых" интернетовских линий — связь голосом, позволяющая обматерить зазевавшегося подчиненного в устной форме.

Вскрытие показало...

Трепанацию можно считать законченной. Успех операции зависит от того, будете ли вы играть в Gettysburg!. Мое мнение таково. Игра, несомненно, является произведением искусства — от начала, до конца. Произведения принято ставить на полку и смахивать с них пыль, но в данном случае в это произведение можно еще и поиграть. Конечно, жизненный путь wargame'ов короче, чем глобальных стратегических игр. Вряд ли Gettysburg! ожидает бессмертие Civilization. Однако Сид Мейер доказал, что ему есть что сказать и в этом жанре. Его рука чувствуется несомненно: игра сложна, но не запутана; играть нетрудно, выиграть сложно. Похоже, автору Gettysburg! в очередной раз удалось схватить за хвост эту прекрасную синекрылую птицу, обзываемую дурацким нерусским словом "играбельность". Завзятые поклонники wargame'ов не нуждаются в моих комментариях — эта игра для них. Я обращаюсь к тем, кто до сего момента избегал военных игр, считая их скучными. Попробуйте Gettysburg!, не пожалеете.

Sid Meier's Gettysburg

Firaxis Games • Electronic Arts

Рейтинги

Графика 8

Звук 9

Сюжет 9

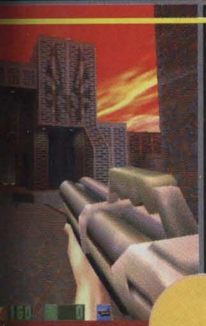
Интересность 9

Системные требования

Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 50 Мбайт на HDD, 2-скор стной CD-ROM, Windows 95

ACTION

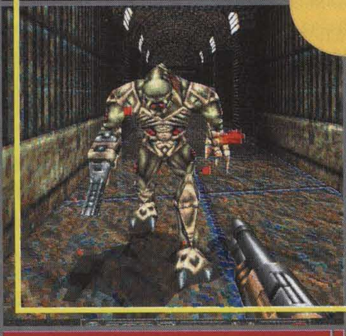




Quake II

"Тем не менее они это сделали. Первыми. И ни Raven, ни LucasArts не опередили и не переплюнули. "

- Chasm: The Rift
- Need for Speed 2 SE
- Nuclear Strike
- Postal
- Quake II
- Sub Culture



Chasm

"У игры есть очень большое достоинство — она профессионально сделана. Любая из жертв, принесенных авторами ради низких минимальных требований и выполнения сроков, оправдана и объяснима. "

Need for Speed 2 SE

"Зато как только SE почует 3Dfx... Игра преображается. Откуда-то берутся нежные красивые палитры, мягкое освещение, динамика и ощущение скорости. "





Postal

tion — слишком уж
жественный жанр.
ться с преобладаю-
и силами противника
мительно. Postal —
стинный action."

АНДРЕЙ "KranK" КУЗЬМИН
K-D Lab, текущий проект "Вангеры"

Колонка КранКа

Я не знаю, кто нас, людей, придумал — но это были явно существа с могучим чувством юмора или, напротив, без оного. Именно здоровый смех над открывающейся перед ним вселенной позволяет человеку не сойти с ума на первых же годах его жизни. Ни теория кварков, ни расширение нашей метагалактики, ни транзисторный интеллект, ни тональ с нагвалем просто не позволяют относиться к ним серьезно — так уж устроен человеческий мозг. Цивилизация успешно движется к своему апофеозу — абсолютно непродуктивной деятельности, вобравшей в себя сливки наших познаний — от последних научных откровений до синтеза практически всех классических видов искусства — в единое целое под именем "компьютерные игры"...

Большинство игроков — питомцы одного из "бумажных" жанров земной жизнедеятельности, так называемого sci-fi, или научно-фантастической литературы. И, вероятно, многим часто приходило на ум: как же далеко зашла фантазия авторов и одновременно как безбожно отстала от них наша физическая реальность. Все хорошо знают, что такое телепортация, машина времени, телепатия и так далее, но, высовываясь в окно и глядя на суетливых прохожих, вдруг осознаешь, что всего этого в нашей повседневной реальности просто нет и, похоже, не будет... Налицо конфликт: пропасть между внутренним и внешним мирами разумной обезьяны стремительно увеличивается, заставляя сложные химические соединения вроде нас с вами мучительно искать выход из создавшейся ситуации. Откинем вариант, что так оно и должно быть как не удовлетворяющий основному закону природы (нужно же хоть в чем-то не сомневаться), а именно следованию принципу минимальных затрат энергии: если миллионы двуного-прямоходящих монад бредят другими реальностями, то с этим всенепременно нужно что-то делать, например материализовать их. И я должен сказать, что выход уже давно найден — он подкрался незаметно, без сенсационных газетных заголовков о новом научном открытии и без праздничных фейерверков от официальной встречи с НЛО. Все произошло тихо, мирно и постепенно...

Долой безрезультатные попытки заставить нашу белково-жирковую реальность туннелировать пространство в поисках параллельных вселенных — это не есть наш истинный путь. Достаточно, что нам позволили самим выступить в роли демиургов, создающих новые реальности — хотя бы и из байтиков, какая разница. Конечно, совершенно непонятно, чего все-таки хотели наши авторы — просто получить садистское удовольствие от наблюдения за судорогами примитивных и ограниченных зверюг, перегруженных собственной больной фантазией, или продолжить цепочку, согласно которой, мы (как и они) должны будем создать другую реальность, населив ее новыми подопытными. Так или иначе участвовать в этом действе весьма привлекательно, ибо лишь идея подобного масштаба может затмить наше всеобъемлющее чувство юмора.

Итак, рассмотрим в качестве рабочей гипотезы предположение, что именно компьютерные игры и есть конечная цель путешествия парохода по имени "человек". Сразу договоримся различать понятия "компьютерные игрушки" — то, чего сейчас много, что является обыкновенным товаром так называемой индустрии развлечений и откуда потихоньку вырастает предмет данной беседы: "компьютерные игры" — то, чего еще пока мало, но ради чего наши предки поубивали всех мамонтов с целью прокормить свое тело и дожить до киберэры. Основой всего мероприятия послужило наше свойство донельзя абстрагироваться и соотноситься с миром понятиями и категориями (огромный поклон культиваторам этого спорта — философам и математикам), а не слепым доверием к внешним рецепторам. Именно это свойство когда-то позволило информационным пионерам погружаться в увлеченное поедание одних дисплейных символов другими или, глядя на древний выпукло-крошечный экран, представлять горку пикселей космическим кораблем. Это было интерактивно и это положило начало конца, соткав финишную ленточку для потомков Пифагора.

Как же будет выглядеть финал? или по крайней мере что ждать нашему поколению? Если человеку уготована лишь участь строителя, то картинка не столь красочна: в ходе своих экспериментов и "развлечений" мы просто-напросто породим новый разум, который зашагает по новой вселенной и когда-нибудь тоже задумается о своем происхождении. Этот вариант, издавна известный под кодовым названием AI (ныне, увы, опошленный нами же, разработчиками игр), на самом деле предельно скучен, ибо ни одной из углеродных форм жизни не удастся влезть в шкуру своих виртуальных детишек — на худой случай лишь понаблюдать нечто в принципе нам непонятное. Гораздо интереснее предположить, что под волосатой кожей и костями все-таки укрывается что-то большее, нежели просто homo sapiens, а точнее — Душа (словарь наш хоть и богат, но мал). Эта штука в ее потустороннем толковании все же существует — примем это смелое утверждение как эмпирическую лемму, не требующую доказательств. Это дает нам шанс самим прорваться на новые просторы, опираясь на догадку о гораздо большей универсальности мозга — пусть он может не только управлять телом в 3D-пространстве и реальном времени, играть в тетрис и слушать музыку.

В качестве предпосылок процесса трансформации в иную форму бытия рассмотрим те жалкие крохи, которые мы уже имеем. Коренным фактором здесь выступает предрасположенность современных игр к копированию нашей физической реальности. При этом пагубным является не сам факт использования реальных прототипов, а стремление к натурализму как к идеалу. Особенно смешно наблюдать попытки наращивания своего "реализма" 3D-шутерами, искренне стесняющимися своих угловатых плоскостей и больших пикселей, зазывающих новых покупателей очередным эффектом, позволяющим изобразить тумбочку "почти как живую" (пожалуй, единственное исключение — это шедевр MDK с его полигональной философией). Попробуйте приблизить эти строки к глазам и всмотритесь в фактуру бумаги — ни одна игра со своими архи-мега-текстурами не сможет соревноваться по сложности с этой картиной! А теперь оглядитесь вокруг: сколько мелочей содержит каждый сантиметр помещения, в котором вы находитесь, ни один шутер никогда не сравнится по количеству деталей даже с вашей комнатой! Далее выгляните в окно... Я хочу сказать, что пропасть в объеме информации между нашим химическим миром и компьютерными муляжами принципиальна! Нужно отдавать себе отчет, что любая игра — это в первую очередь схема, набор отношений объектов и событий, апеллирующих именно к нашей способности мыслить абстрактно. И нужно двигаться именно по пути получения совершенно новых ощущений от виртуальных пространств, предлагающих вместо бутафорских копий новые отношения, по возможности полностью отсутствующие по эту сторону экрана.

Нужно сказать, что проблески такого подхода уже есть — но они пока совершенно не осознаны и скорее являются побочным интуитивным эффектом. Нужен концептуальный подход, разработчики должны изначально строить свой мир с учетом идеи вовлечения игрока в новую реальность. Как раз плацдармом для этого и послужит частичное моделирование надоевшей с детства реальности и логики (2x2=4, третьего не дано, мы все умрем, небо голубое, и так далее), но только в начале пути, а не как самоцель! Игры уже приучают нас потихоньку к новым способам мышления, пока это выглядит рахитично и безобидно: можно прыгнуть в телепорт и переместиться к черту на кулички (попробуйте-ка проделать это прямо сейчас — уверен, не выйдет), можно убить товарища, и вам за это ничего не будет, можно записаться, а затем вернуться в этот слепок вселенной... Системы пока просто нет, никто не пытается построить новый свод законов и пользуется кашей из собственных бытовых представлений и фантазии (чужой и реже своей), делая это с разной долей таланта. Но: даже гениальный вождь-папуас вряд ли решит простенькое алгебраическое уравнение, с которым может справиться любой первоклассник, которого научили Правилам игры, — только и всего...

Вывод. Оставим технические проблемы техникам — это лишь вопрос времени, не требующий прозрения. Пока они высекают из сплайновых пейзажей с бесконечно разнообразными объемными текстурами злополучные фэпэсы и ущемляют наши внешние раздражители в попытке поймать наконец ту самую эфемерную "виртуальную реальность", наступает время подойти к вопросу создания иного бытия системно. Оно заключается не в красочно разлетающихся якобы-кусках якобы-тела оппонента, не в искусстве владения "шотганом" или армией маленьких беззаботных юнитов, не в профессиональном сюжете о спасении родины от чужих — все это лишь отблески грядущих игр, которые предложат нам действительно новые стройные миры, принципиально отличающиеся от родного. Если же мы не угадаем и желание побыть в шкуре богов окажется лишь очередным невыполнимым фантазмом слабенького мозга, не рассчитанного создателями на такие подвиги, то мы или просто сойдем с ума (что в общем-то тоже неплохо), или воспользуемся заготовленным предохранителем и посмеемся над очередным провалом. Впрочем, и об этом газеты тоже не напишут...

С Андреем Кузьминым можно связаться по e-mail: **KranK@kdlab.koenig.su**.



"Микрософт" и японская мультипликация

Тест на сообразительность: что может объединять фирму "Микрософт" и японскую культуру? Ответ: "захват рынка" не является полным. Теперь к этому альянсу примкнула фирма Monolith, готовящая к выходу свою новую игрушку **Riot: Mobile Armor**. Microsoft будет заниматься публикацией и распространением Riot — это понятно. Но где же японцы? А японцы в самой гуще событий...



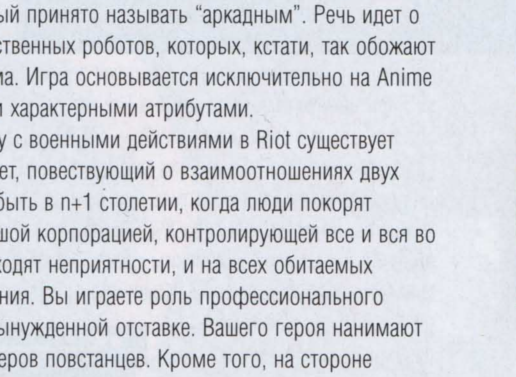
Anime, японский стиль анимации, в последнее время получил весьма широкое распространение, если не популярность, по всему миру. Это должно было случиться и с миром компьютерных игр. Riot будет как раз японским пионером в чисто американском жанре first-person shooter'ов. Monolith очень долго скрывала любые сведения о проекте, лишь сообщая, что игру уже присмотрела для себя Microsoft. Теперь вы, наконец, можете узнать подробности.

Riot сочетает в себе целых два больших жанра: shooter от первого лица и тот вид симуляторов, который принято называть "аркадным". Речь идет о симуляции больших и воинственных роботов, которых, кстати, так обожают в стране бесконечного Анима. Игра основывается исключительно на Anime и может похвастаться всеми характерными атрибутами.

Начнем с того, что наряду с военными действиями в Riot существует сложный и запутанный сюжет, повествующий о взаимоотношениях двух братьев. Дело имеет место быть в n+1 столетии, когда люди покорят звездные просторы. С большой корпорацией, контролирующей все и вся во вселенной будущего, происходят неприятности, и на всех обитаемых планетах начинаются восстания. Вы играете роль профессионального военного, находящегося в вынужденной отставке. Вашего героя нанимают для убийства одного из лидеров повстанцев. Кроме того, на стороне бунтарей, похоже, находится старший брат героя, предавший его.

Тяжелый случай. Будьте уверены, что разработчики постараются максимально тщательно выписать характеры персонажей, дабы сюжетная линия могла оказывать влияние на ваши поступки. Словом, авторы с уверенностью говорят нет бессмысленной резне. В Японии это делается со смыслом и расстановкой.

Что касается графики, то за нее отвечает широко разрекламированный DirectEngine. Игра поддерживает все виды 3D-ускорителей и может похвастаться не меньшим списком технологических терминов-новинок, чем Quake 2. Изюминка, по выражению ребят из Monolith, заключается в контрасте между пребыванием внутри своего робота-костюма и вне его. Робот позволяет вам эффективно и быстро расправляться с неприятелем. И в любых условиях! Японские роботы всегда летают и всегда во что-нибудь превращаются. Monolith обещает трансформацию в танк и еще что-то. Бегая по улицам городов, вы сможете сеять смерть и разрушение налево и направо. Monolith любит сравнивать свое детище с Duke Nukem, который обладал достаточно "интерактивными" картами. Взрывается все — от зданий и до автобусов с бензовозами. Ну а если вам необходимо истребить врагов внутри бункера, офиса или ангара, вы просто паркуете у входа свой костюмчик и отправляетесь далее пешком. Примечательно, что те враги, которые раньше умирали сотнями под ногами робота, теперь оказываются в несколько раз больше вас. И гораздо, гораздо опаснее. Почувствуйте разницу!

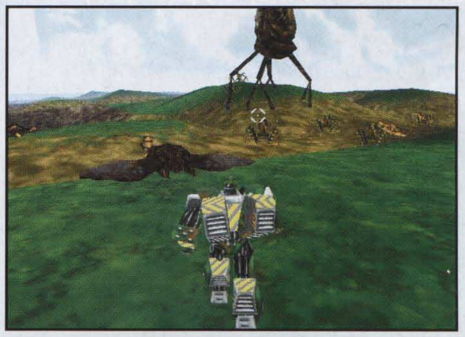


Для любителей сетевых развлечений Monolith делает режимы deathmatch и cooperative, а также несколько прочих — в их числе и очень популярный сейчас capture the flag. Структура "клиент-сервер" способствует удобному соединению через Интернет. Кроме того, Monolith планирует выпустить специальный редактор, способный создавать новые multiplayer-карты к игре.

Выпуск Riot запланирован на середину 1998 года.

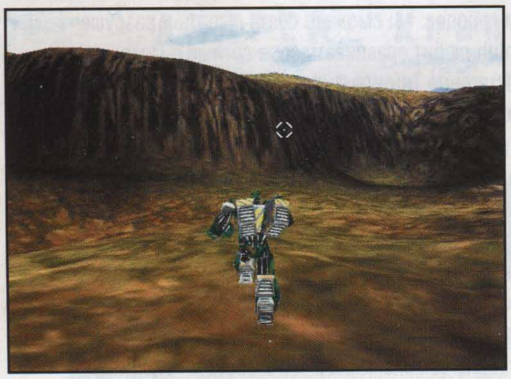
Посмотрел? Теперь поиграй

Циничная традиция бережливых янки из Голливуда выжимать максимум денег из одного и того же продукта стала основой современной индустрии развлечений. Теперь каждый хитовый фильм сопровождается потоком комиксов, околонаучных и приключенческих книг, значков, плакатов с названием и "лого". С некоторых пор в этот список "бонусов" стали попадать и одноименные компьютерные игры. Если вы смотрели недавний голливудский "блокбастер" **Starship Troopers** и вам понравилось, то ваш интерес к игре понятен. Есть и "запасной" вариант — вы могли читать книгу Роберта Хайнлайна, по которой, собственно, и сделан фильм. А потому приготовьтесь бороться с насекомыми.



По задумке авторов, человечество, выйдя в космос, обязательно столкнется с расой не только разумных, но и очень агрессивных насекомых-завоевателей окрестных пространств. Демократическое человечество высылает против жуков своих лучших ребят, космических рейнджеров, о чьей судьбе вы и будете заботиться. ST, делающаяся сейчас в MicroProse, в некоторой степени похожа на достаточно интересный проект Terra Nova — те же широкие открытые пространства, те же пехотинцы, пробирающиеся навстречу врагу. Вот только с графикой здесь будет все в порядке, ведь игра собирается поддерживать основные 3D-акселераторы.

Рекламная кампания игры опирается на великолепный вид, который способен обеспечить только ускоритель. Действительно, обладая замечательными боевыми скафандрами, ваши солдаты смогут выполнять много разных трюков — в том числе и очень высоко прыгать. Разработчики из MicroProse утверждают, что во время подобного прыжка перед вами во всей красе и деталях предстанет ландшафт на несколько километров (!) вокруг. Звучит очень заманчиво. Тем более что авторы серьезно подумывают о том, чтобы делать только ускоренную версию игры. Для подобного шага есть веские причины. Учитывая достойную полигональную графику в игре и внимание разработчиков к детализации земли и зрелищности самого процесса, помощь акселератора может оказаться неоценимой. Не забывайте также, что война ведется с насекомыми. Каждое из них — отлично сработанная трехмерная модель. А MicroProse говорит о сотнях насекомых, которые будут появляться на вашем дисплее одновременно!



Несмотря на простоту идеи, в Starship Troopers нашлось место даже для простенькой стратегии. Как обычно, успешно выполняя миссии, вы будете продвигаться все дальше по служебной лестнице. Вскоре вам будут подчиняться десятки человек. Вы сможете "заказывать" тактику боя, отдавать простейшие приказы. Следующая ступень — планирование самих операций.

Игры плана Starship Troopers обычно выпускают мелкие начинающие фирмы, пытающиеся разбогатеть на известном названии. MicroProse, как вы понимаете, известна и богата, кроме того, замечено, что здесь редко делают плохие игры. Поэтому Starship Troopers в любом случае найдет своих поклонников. Но им придется подождать — до лета следующего года.

Бесконечная история

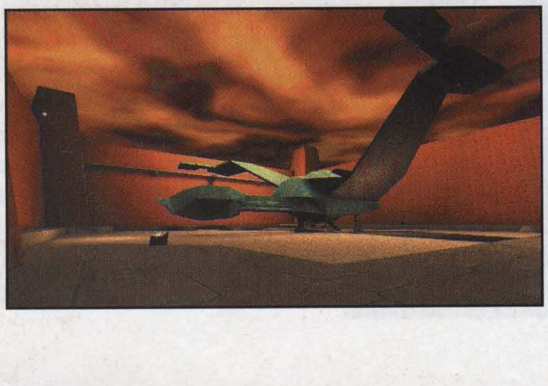
Очень сложно представить себе последнюю серию одной из самых знаменитых мыльных опер современности Star Trek. По каким-то таинственным причинам подобная вещь не может произойти в принципе. Но даже если фильм Star Trek умрет, его продолжатели будут обитать на



страницах книг и даже на жестких компьютерных дисках.

Вот и теперь, следуя семейной традиции, у компьютерного клана Star Trek намечается пополнение. Новая игра относится к серии Next Generation и называется **Klingon Honour Guard**, то есть повествует о нелегкой жизни врагов человечества Клингонов. И самое интересное — игра является приключенческим shooter'ом от первого лица и создается на базе знаменитейшего долгостроя по имени Unreal. Будем надеяться, что хоть MicroProse, разработчик игрушки, сможет продемонстрировать публике действующую версию прославленного графического "движка" Unreal. Ведь, по слухам, "нереальная игра" была снова отложена...

В Klingon Honour Guard вам предстоит войти в роль молодого воина, участвующего в своей первой тренировочной миссии. Но учебный процесс прерывается нападением на Совет вашего народа, и, следовательно, ваши приключения только начинаются. Впереди семь разных миров. Причем все они уникальны — как по исполнению, так и по местонахождению: вам придется побывать на космической базе, полетать на



кораблях и поплутать в чуждых мегаполисах. Всего KHG насчитывает около пятнадцати уровней и девяти-десяти оригинальных видов вооружения. Многие образцы покажутся вам знакомыми — они взяты из многочисленных телевизионных серий.

О дальнейших деталях Klingon Honour Guard говорить пока рано — игра находится в начале процесса разработки. Тем не менее можно смело утверждать, что сетевые функции Unreal engine'а не будут исключены из проекта и предоставят возможность игры через Интернет, модем и сеть.

Выход игры намечен на середину лета следующего года.

Космическая чистка

Продолжаем знакомить вас с новостями скромной компании MicroProse!.. Анализируя происходящие с этой фирмой метаморфозы, можно смело выдвинуть предположение, что MicroProse бодро соскальзывает в



аркадный рынок, бросая уже освоенные симуляторный и стратегический. Кто бы мог подумать, что X-COM станет когда-нибудь аркадным симулятором!

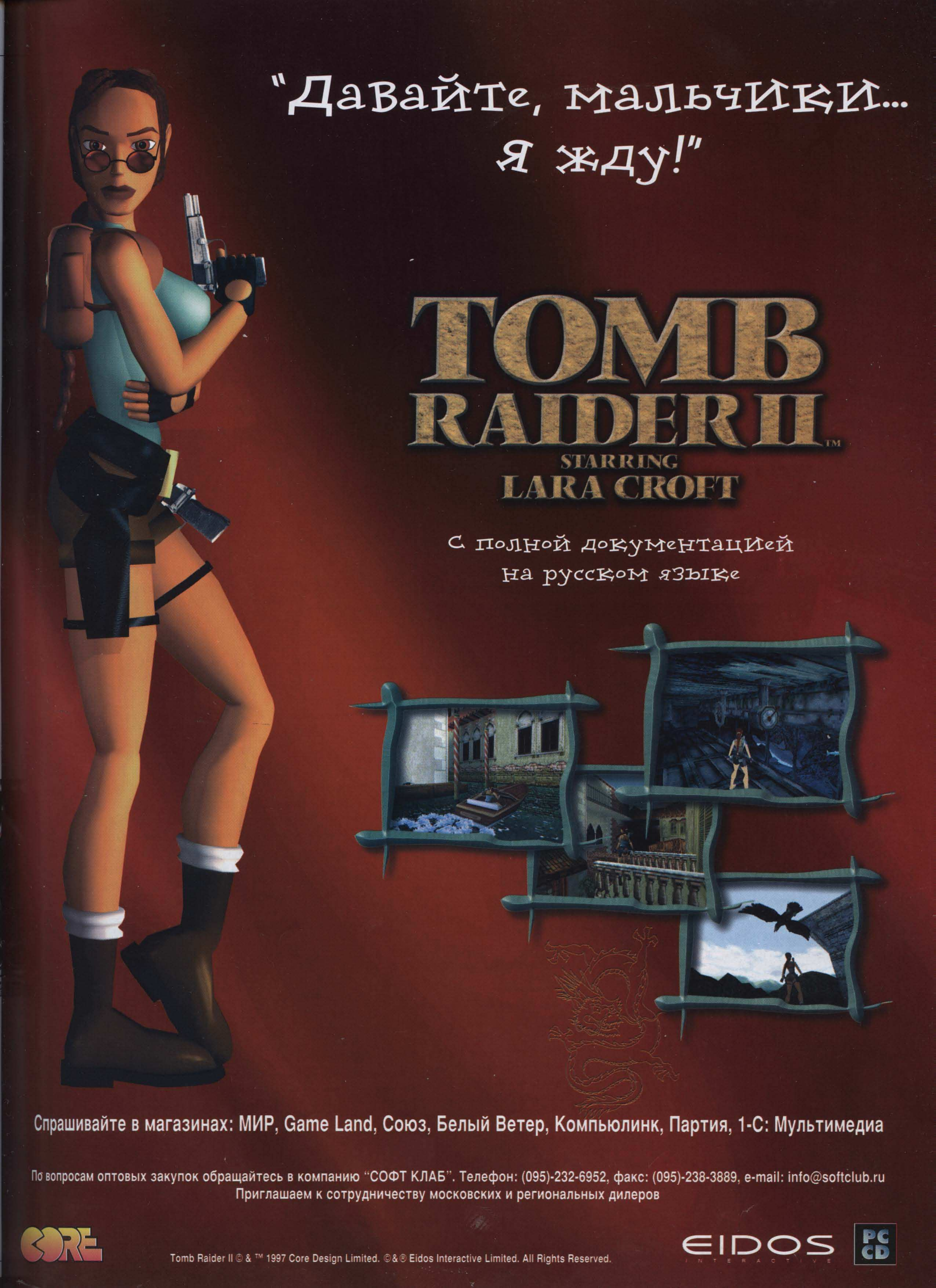
Но это так. **X-COM: Interceptor** представляет игрокам новое лицо серии, аркадно-стратегическое. Большая часть серьезной стратегии была вышвырнута на улицу, а освободившееся местечко занял симпатичный космический shooter, чем-то смахивающий на Privateer или X-Wing vs. Tie Fighter (боюсь все же, что это будет стратегией. — **Х.М.**). Подробности, касающиеся графического engine'а, до сих пор неизвестны, но уже очевидно, что Interceptor не сможет обойтись без помощи вездесущих 3D-акселераторов.

Как вы помните, контора X-COM постепенно расширяла сферу своего влияния — от суши к морским просторам. От Земли к глубинам космоса. Имея столь грустный опыт общения с пришельцами, X-COM ставит своей целью истребление всех разумных видов жизни, отличных от homo sapiens. А таких в избытке. Вам все еще придется заниматься менеджментом космического офиса, отстройкой и обороной базы, развитием науки. Зато вы сможете собирать свои собственные экспериментальные корабли (с помощью встроенного редактора) и испытывать их мощь на кораблях противника в космическом симуляторе, идущем в режиме реального времени. Ведь его-то не могли сделать походовым? Впрочем, если вспомнить Master of Orion...



Обещающая выйти в следующем году, игра даст игрокам шанс отключить неинтересный им модуль (стратегию или симулятор) и вплотную заняться любимым делом. Хотя летать будет, вероятнее всего, интереснее. А дело заключается в том самом multiplayer-режиме, впервые задействованном в играх серии X-COM.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).


"Давайте, мальчики...
я жду!"
TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT
С полной документацией
на русском языке
Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Белый Ветер, Компьюлинк, Партия, 1-С: Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "СОФТ КЛАБ". Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров
CORE
Tomb Raider II © & ™ 1997 Core Design Limited. ©&® Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.
EIDOS
INTERACTIVE
PC CD

Поехали!

Quake 2

Х. Мотолог

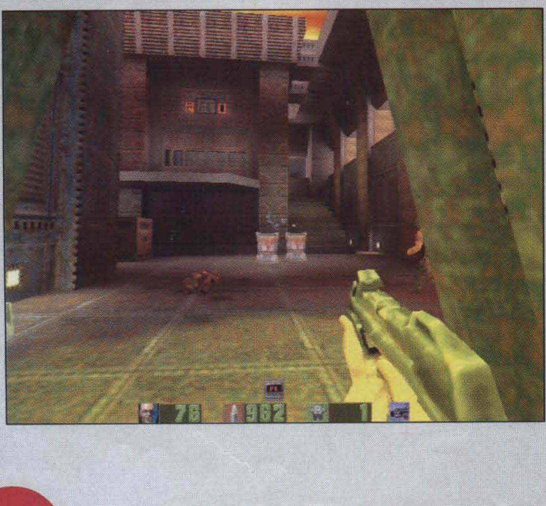
Привет всем, кто утверждает, что мы настолько необъективны, что верим в то, что любое творение id Software — дар божий. Привет вам, camrades! Вы правы. Нет программиста кроме Кармака, и Адриан — брат его. Amen.
*Писали (#9'97, "Первый взгляд" #1), пишем и будем писать. Демо-версия **Quake 2** все-таки вышла. Только с ftp.idsoftware.com за первые 4 дня было скачано 100 тысяч копий. Это при том, что в распоряжении публики было как минимум два десятка способов забрать эти 11 Мбайт.*

Между прочим id куда меньше, чем конкуренты, распространялась про свое новое творение. Более того, здесь старательно успокаивали страждущих, убаюкивая рассказами, что ничего радикально нового ждать не стоит. Тем не менее они это сделали. Первыми. И ни Raven, ни LucasArts не опередили и не переплюнули.



"Те" сделали игры с сюжетом и попытками разбавить жанр. "Наши" же — это наши люди. Им не требуется делать хорошую мину при плохой игре.

Хочется процитировать слова, сказанные по поводу жанра Q Брайаном Хуком: "FPS (First-Person Shooter) — это вполне сформировавшийся жанр. Да, все достаточно примитивно. Quake — это тот же "Марио", только вместо того чтобы прыгать, необходимо стрелять, а место ловушек в игре занимают монстры".



Игра

Формально, Q2test не является демонстрационной версией. По утверждению id, это просто программа, предназначенная для тестирования совместимости и производительности.

Более того, эту свою функцию она выполняет не очень хорошо. Не все видеорежимы работают правильно и не на всех машинах. Поддержка сетевой игры отсутствует напрочь. Однако поддержка 3Dfx работает почти идеально. Благодаря чему мы получили две совершенно разные по графике игры. GlQuake2 (хотя такого разделения больше не существует, исполняемый файл — один на всех) разительно отличается от неускоренной версии. И от GlQuake тоже. Это не слишком принципиально, поскольку производительность неакселерированного Quake 2 не слишком хороша, и игра делалась с большой оглядкой на аппаратные ускорители, будь то 3Dfx, PowerVR или Riva (эти три чипсета имеют "родную" поддержку при помощи OpenGl miniport'ов).



Но в любом случае разница между первой и

> — Он умный. Но — алкоголь. Неумеренное потребление алкоголя. И сразу — полная неспособность сосредоточить мысли на электричестве.
>
> **Хемингуэй, "Пятая колонна"**

второй версиями игры под одним названием гораздо больше, чем это принято среди производителей продолжений.

Те четыре уровня, которые попали в наши руки, не дают возвращаться на уровень назад. Но мы знаем, что в полной версии такая возможность будет, и та странная дверь, в которую бесполезно ломиться, откроется, и что нет ничего невозможного, но пока упор-



но попадаешь туда, где тебя ждет веселая надпись, поздравляющая с успешным завершением...

Стала ли игра другой? Да. Из наших замечательных "привычек" работают, может быть, половина. Срочно требуются новые. Скажем, надо помнить, что приседания — полезное упражнение. Что-то там развивает. Немножко поменялась логика прохождения уровней.

Существенно изменился дизайн, появилась система инвентаря. Дизайн лифтов несколько странен, и это требует время для привыкания. Но Quake остался Quake'ом, FPS'ом, не пытающимся выглядеть представителем другого жанра.

Инвентарь и все-все-все

Пожалуй, самый принципиальный момент состоит в том, что Quad Damage можно теперь положить в карман и использовать лишь при крайней необходимости. Хорошо это или плохо — не нам решать. Просто надо привыкнуть к существованию “use” и к тому, что кроме гранатомета (оружия) есть еще и граната (лежащая в кармане и стрелять не мешающая). Кстати, все оружие также находится в списке инвентаря. Нового инвентаря гораздо больше, чем бонусов в первой части игры (кстати, почти все предметы, привычные нашему сердцу, остались). Эти рассуждения можно продолжать долго, но главное — такое положение вещей обязательно скажется на тактике. Важная ремарка: аптечки в карман не кладутся — как мы и привыкли, все же потребляются на месте.

О новом оружии писалось много (коллега Скар (versh@online.ru), спасибо!). Не зря. Оно того стоит. Великолепный дизайн, отличная анимация. Держа тяжелую пушку, рука



бойца дрожит, поэтому точность стрельбы перестала быть просто проблемой прицеливания. Бластер, “минимальный и с бесконечным боезапасом” — гораздо более мощная штучка, чем забытый топор. Благодаря своей скорострельности он, пожалуй, даже удобней шотгана, который существенно “заторможен” (по сравнению с первой частью сериала). В целом же создается впечатление, что id, радеющая о соло-игроках, все-таки пошла на





поводу у поклонников мультиплейера и сбалансировала все виды оружия — во избежание практики “ракетница — победа”. В демонстрационной версии недостает нескольких видов оружия, но едва ли любое отсутствующее средство будет мешать нормальной сетевой игре.

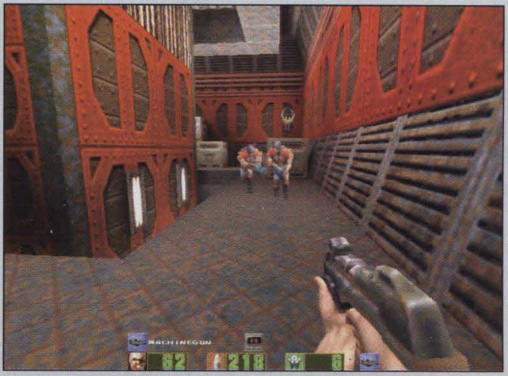
И еще раз подчеркну: оружие ОЧЕНЬ КРАСИВО.

Но монстры лучше!

Кроме количественных показателей, вроде числа плоскостей и фаз, достигнуты и определенные успехи в области вооружений и способов атаки. Умирают интереснее, кое-кто из гадов способен жить с оторванной головой, а над трупами жужжат (самыми мерзкими “голосами”) мухи. Свершилось! — Поведение противника вызывает хоть какой-то интерес; враг больше не хочет умирать ни за что, а пехотное училище имени Александра Матросова, в котором учат закрывать грудью амбразуру, наконец-то закрылось. Теперь противник научен нападать из-за угла, убегать и прятаться, приседать и уворачиваться от атаки, учитывая при этом, какое оружие против него применяется. Это впечатляет.

Подтверждение рассказов о врагах, патрулирующих уровень, пока не получено. Все еще существуют привычные нычки, из которых враг выскакивает, остались триггеры и телепортирование “неизвестно откуда”. Справедливости ради требуется заметить, что это происходит уже не так явно, как в Quake. Монстры больше не десантируются прямо вам под ноги, они всего лишь могут материализоваться в комнате, которую вы зачистили минут пять назад. Но все равно, можно догадаться, какой триггер вызвал их появление.

И еще одна очевидная приятность: анимация монстров стала на несколько порядков серьезней. Ребята стали сложнее, резкое увеличение количества плоскостей по-



шло на пользу, но главное — заметно усложнилась система движений. Один и тот же монстр может, например, по-разному умирать. Поза “почившего” зависит от “рельефа местности”, на которой он нашел успокоение (тут есть определенные изъяны, но id утверждает, что уже работает над решением проблем). Некоторые монстры могут продолжать атаку, скажем, без головы. “Шкурки” монстров быстро пачкаются кровоподтеками (эффект, знакомый по Hexen 2). Над трупами некоторых бойцов вьются мухи. Наконец, поклонники “Дюка” будут рады возможности разнести в клочья уже поверженного противника. Поглумиться, так сказать, над милым прахом...





Уровни

А вот уровни Q2test куда прямолинейней своих прототипов. Разветвления случаются далеко не на каждом уровне, и проблемы "куда идти" не существует. Надо думать, такое положение вещей изменится, и коммерческая версия игры заставит нас возвращаться на пройденные этапы. Подтверждением тому — "затычки" на доступных нам уровнях, которые нормальном варианте, видимо, превратятся в двери.

Пока же игра выглядит несколько простоватой. Намеки на стены, в коих можно пробить проход, слишком прозрачны. Уровни, как уже подчеркивалось, — очевидны. "Nightmare" в "деме" напоминает примитивное "Easy". Может быть, это исправят, но вдруг это тенденция (сравните "Nightmare" в DOOM и в Quake 1)? Скверная тенденция, скажу я вам...

В описании уровня (точнее, в описании "хаба" — блока уровней) появились новое понятие и новый пункт статистики: goals. Это задачи, которые требуется решить. Конечно, все опять сводится к нажатию кнопок, но и сюжета в игру добавляет. Немного. Ни в какое сравнение с прогрузами Hexen 2 эти задачи идти не могут, они совершенно нестрашные.

Самое главное

Получен ответ на вопрос года. Quake 2 заметно эффектней по графике, нежели просто Quake. При этом он явно не рассчитан на неакселерированную графику. Очень цельная и, пожалуй, даже изящная в 3Dfx-версии, цветовая палитра в software-варианте слегка корява. Дизайн игры откровенно ориентирован на аппаратное сглаживание текстур и другие эффекты,



прошиваемые в модных железках (которым наш журнал уделяет столько внимания). Хотя вода прозрачна и в неускоренной версии, да и количество эффектов в software- и OpenGl-режимах одинаково, качество сравнивать не стоит. Разница обнаруживается пацифистски невооруженным глазом мгновенно.

Но это не новость. А новость есть. В Quake 2 заметно по крайней мере одно, действительно РЕВОЛЮЦИОННОЕ отличие в engine'е. Добавлены искажения прямых линий и плоскостей, близкие к эффектам человеческого зрения. Условно говоря, перспектива в Q2 "правильнее", чем в Quake. И на порядок сложнее. Это, кстати, ответ на вопрос "что дальше делать с engine'ом, если он и так — 3D". Оказывается, "работать, работать и работать".



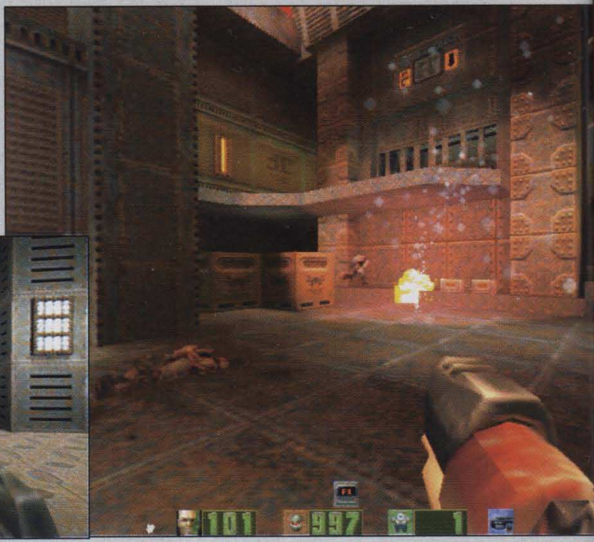
Разумеется, добавлено много новых объектов, усложнено устройство уровней, исправлены глюки, один из которых, по утверждению Кармака, существовал еще с думовских времен. Словом, проделана колоссальная работа. Но все это не имеет никакого значения по сравнению с другим, архиглавным вопросом, который мучил всех: будет ли Quake 2 великой игрой?

Да.

P.S. Самое "продаваемое" мнение о Q2, которое я слышал: "Очень похоже на скриншоты". Видимо, человек рассматривал скрины и не верил. А его не обманули. Оказалось правдой.

Quake 2 не просто похож на свои скриншоты. Между этими экранами — связанное ровное действие. Захватывающее. Отлично анимированное.

P.P.S. Очень сильный дизайн, в том числе и дизайн уровней. Иными словами, id и без Ромеро цветет и пахнет. А как живет Ромеро без id, мы узнаем еще очень нескоро...



Имени Жака Кусто

Sub Culture

Александр Вершинин

*Хорошая фирма Criterion. Легко идет на контакт, делится информацией и общается в целом. О ее разработках Game.EXE пишет уже довольно давно — но реальные продукты стали появляться только-только. И если Speedboat Attack несколько испортила то безоблачное настроение, о котором говорится в рекламных роликах, то **Sub Culture**... Это ведь даже не игра — целых пять игр в одной демо-версии.*

Это не мы придумали — так написано в readme-файле к Sub Culture, сочиненном на чистейшем, но оттого не менее непонятном французском языке. Но ключе-



вые слова ветеран опознает сразу: 3Dfx, Power VR, Rendition Verite, Direct3D и Windows 95. Вы можете проинсталлировать любую версию игры или все вместе и сравнить результаты. Ну а мы удовольствуемся лишь одним вариантом. Guess?

Маленькое, желтое, герметичное

С ребятами из Criterion Studios что-то определенно не так. Либо им приписали Speedboat Attack в попытке дискредитировать команду, либо они позаимствовали у кого-то Sub Culture. Вопрос вполне уместен, так как эти игры абсолютно несовместны. Невозможно себе представить, чтобы одна и та же фирма сработала и то и другое. Насколько уродлива SA, настолько красива и обаятельна SC. Игры отличаются не просто внешне — они находятся на совершенно разных технологических уровнях развития.

Ладно, забудем. Впереди долгие и опасные подводные приключения. Пилоту, сидящему в тесном батискафе или крохотной подводной лодке, абсолютно необязательно ломать голову над загадочным поведением Criterion. Лучше просто восхититься уже сделанным. Подводная лодка — высокий класс. И полностью анимирована! Все рули ходят, турбины поворачиваются, винты крутятся. Весьма хитрая система управления аппаратом оказывается гениально простой в исполнении Criterion Studios. Гребной винт, установленный на корме, фиксирован. При подаче вперед и назад лопасти обязательно вращаются — причем в правильные стороны! Два подвижных боковых винта могут разворачиваться вдоль горизонтальной оси, обеспечивая всплытие или погружение. Те же самые нехитрые устройства помогают поворотам налево и направо. Зачем описывать подобные мелочи? С практической точки зрения это абсолютно бесполезно. Но с чисто художественной стороны наблюдать с помощью внешней камеры за своим корабликом доставляет серьезное эстетическое удовольствие. С чувством сделали, паразиты.



Навстречу солнцу.

Водный мир

Отвлекшись от созерцания собственного кораблика краем глаза, вы наконец начинаете замечать окружающий мир. Профессионально созданный мир. Самый большой шок — это эффект полного погружения. Зеленоватые воды океана держат в объятьях маленькую подводную лодку. Подняв голову (нос), вы обнаруживаете всегда неспокойную поверхность. Сквозь мутноватую, взбаламученную волнами воду пробиваются солнечные лучи. Они сверкающими копьями несутся ко дну, отражаясь от металлических конструкций базы и пуская блики по колпаку вашей лодки. Сразу становится веселее. Хотя всплыть и нельзя, близость поверхности остро ощущается и помогает ориентироваться в пространстве.

Следующее видение. Изумительный неровный ландшафт морского дна, усеянный барханами песка. Мягкие, но мощные потоки воды сформировали уникальные подвод-





Рыба с серьезными намерениями.



ные холмы, образования без острых углов и резких изменений. Лучики света скачут по поверхности “скал”, постоянно изменяя их цвет. Дно отнюдь не пустынно. Наоборот, повсеместно растут кораллы, лежат раковины, снуют рыбы и маленькие грузовые подлодки. Там и тут от дна отделяются снопы крохотных пузырьков воздуха и устремляются к поверхности. Впрочем, это не единственная деталь, придающая воде убедительность. Соленая морская вода усеяна мириадами крохотных точек — это планктон. Организмы беспорядочно снуют, повинуясь тому или иному течению.

Водный мир Sub Culture исполнен в великолепном 3D. Самый распоследний коралл, в махровых щупальцах которого вы опять застреваете, является трехмерной моделью. Не говоря уж о бесчисленном количестве рыбешек, рыб и млекопитающих, с энтузиазмом бороздящих воды ваших владений. Здесь можно встретить самые редкие экземпляры. Яркие рыбы коралловых рифов стайками мечутся, спасаясь от хищников, лениво проплывают морские коньки, а в засадах вас поджидают акулы, электрические скаты, мурены и даже забавные глубоководные рыбы с фонариками на носу. Любая из рыбин обычно имеет стандартное место обитания. Хищников, то есть потенциальные неприятности, можно встретить в подводных пещерах и гротах. Свод, закрывающий пространство пещеры от ярких солнечных лучей, обеспечивает спокойный полумрак. Только яркие звездочки планктона безумно скачут и светятся в темноте, да “фонари” обитателей серьезных глубин развеивают сумрак.



Подводный город.

Красное и зеленое

Графический engine Sub Culture вызывает сильную ностальгию по теплым странам и научно-познавательным фильмам Жака Ивановича Кусто. Но в океане не всегда так спокойно. Маленькая база гуманоидной расы, прочно закрепившаяся на морском дне, борется за выживание. Всегда наготове электрические пушки — они крошат на куски подплывающие слишком близко морепродукты. Периодически нагорает и вашей подлодке. А чтобы любое нападение не оставалось безнаказанным, на борту маленькой лодки всегда есть запас торпед. И вот уже морской конек резво удирает, оставляя за собой клюквенный след. Гораздо хуже, когда умирают рыбы. Очаровательные создания распадаются на уродливые красные куски, которые некоторое время дефилируют по округе. Пожалуй, останки ваших жертв — это единственная вещь в игре, сделанная весьма убого в визуальном плане.

Подплыв ближе к исследовательскому центру, вы можете пришвартоваться, запросив на то разрешение у дежурного. Здесь пилоты субмарин получают задания и занимаются любимой лодкой. К сожалению, демонстрационная версия игры позволяет лишь наниматься на работу. Тратить заработанные деньги придется уже в полной версии Sub Culture. Одно из заданий призывает спасти застрявшего в батискафе человека. Важно успеть найти его до того, как подводное землетрясение завалит батискаф навсегда. Ну а транспортировка осуществляется с помощью забавного хватательного устройства под брюхом вашей лодки. Огромную жемчужину “клешня”, к сожалению, не берет. Не сезон.



Маяк?!



Славный lens-эффект.

Sub Culture на высоте. Ее графика очень оригинальна, а 3Dfx (и, быть может, другие акселераторы) поможет сделать ее быстрой. Осталось лишь перевести все тексты на родной английский язык. Oui?



Х.Мотолог

Пальба на побережье

.EXE уже писал о тяжкой судьбе вертолета. Полная версия игры оказалась несколько интереснее того, на что мы надеялись. Совсем не *Nuclear*, да и в меньшей степени *Strike*, чем предыдущие серии, но все-таки весьма забавно. От Electronic Arts, если кто забыл.

Хотелось лететь прямо и стрелять. Со слезами вспоминали Desert Strike. А нам вместо этого подсунули купированную версию вертолетного симулятора. "Купированную" в том смысле, что вид "от третьего лица" и жизнь вполне проста, а мощь "Апача" на несколько порядков выше, чем технические характеристики реального прототипа. "Симулятора" — потому, что для выполнения миссии, в ней надо еще минимально разобраться.

Впрочем, собственно миссий в игре нет. Есть кампания: большая карта, практически беспосадочный полет и последовательно выдаваемые задания. Смысл заданий прост: "спасти тех", "взорвать то" и "убить этих". Незапланированное уничтожение военных объектов противника только приветствуется. Ибо в зачет идет все.

JukeJointJezebel

Сюжет очень смешно сочетается с заданиями: на вражеской территории кроме неприятельской живой силы и техники сосредоточена наша ударная группировка, состоящая из базы (суперсовременная подводная лодка, тусующаяся в заливе), кое-какого количества временных посадочных площадок в тылу врага и вертолетов поддержки, нескольких радарных установок и отрядов спецназа. Но, по сути, воюем только мы. Потому что вертолеты поддержки выполняют исключительно транспортные функции, орлы-спецназовцы ведут себя скромно, а если уж полезут в драку, то их непременно придется спасать.



Я, конечно, утрирую, но смысл прост — надо быть супергероем, тогда все будет чисто и светло. Сколько народу трудится, чтобы доставить нам удовольствие от прохождения миссии! Не говорю уж про несчастного врага, который лезет из кожи, чтобы вас случайно не убить. Кстати, проблемы с ядерным оружием происходят на территории exUSSR, так что военная техника кажется нам родной...



Минимальный реализм имеет место: оружие, топливо и "броня" (что поделаешь, аркада) постоянно кончаются. Но тыловая армейская служба заботливо разбросала по карте ценные бонусы. Прием груза на борт обеспечивает подъемное устройство. Теоретически, для этого надо нажимать клавишу, но поднять что бы то ни было, не предназначенное для приема на борт, вам не удастся, а если над нужным местом зависнуть, то все произойдет без лишних телодвижений. Автоматически, при зависании над посадочной площадкой (LZ) происходит и посадка/разгрузка. Это принципиальный момент — на борт можно принять только шестерых пассажиров, а панков, которых нужно спасти, обычно гораздо больше.



В поисках мишени

В принципе, если мотаться по карте в свое удовольствие, можно случайно выполнить миссию, не вдаваясь в ее подробности, а просто отстреливая все, что попадет в перекрестие прицела, и спасая всех, кто умоляюще машет руками. Для тех же, кто предпочитает вдумываться в суть задания, существует подробная информационная система с базой данных по вооружению противника с подробным описанием миссий. Карты, видеоролики, детальная статистика — наслаждайтесь, сколько сможете.

От недостатка информации страдать не приходится. Неплохой радар, информационная система, указывающая на-



правление на любой необходимый нам объект, — все это облегчает жизнь и позволяет сосредоточиться на отстреле противника.

Занятие это приятно во всех отношениях. Во-первых, это совсем несложно. Во-вторых, очень красиво. Хорошие трехмерные модели. Чудесная анимация. Взрываешь танк и любуешься, как отлетает башня, горит остов и страдают танкисты. Чудно. Любое здание может быть образцово-показательно взорвано, причем там может с легкостью обнаружиться спрятавшийся танк. Взрывы иногда даже изменяют рельеф местности, что является показателем высокого качества engine'a.

Единственные спрайтовые объекты — пехотинцы. Очень напоминают червяков из первых Worms. Смотришь на них — и ностальгируешь. Кстати, ребята вооружены ракетами "земля-воздух", и не стоит тратить время, любуясь их смешными телодвижениями. Убить могут.

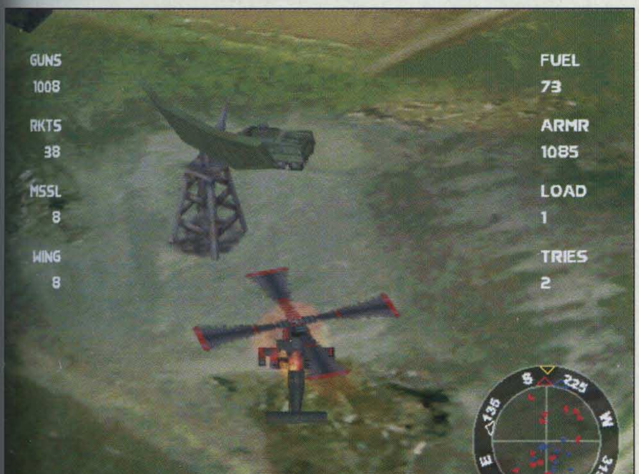
Игра

Судьба вертолета, способного стрейфиться, имеет большое психоделическое значение. Думаю, это хорошо понимали труженики EA, создавая игру. Высота должна регулироваться автоматически, разбиться о кочки нельзя, а вот стрейф необходим — готовая формула успеха. Все остальное — ерунда, не считая трех видов ракет и пушки. Зануды могут выбрать один из альтернативных вариантов подвески, с меньшим количеством ракет, но это не так весело. Что может быть душевнее залпа из всех стволов?

Это та самая игра, которая либо надоедает за пять минут, либо не надоедает до конца. Все зависит от игрока.



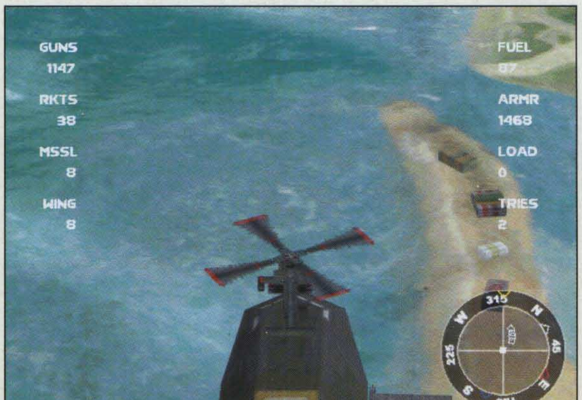
Претерпев огромное количество изменений, вертолетный сериал остался аркадой. Все навороты — снаружи. Внутри же все тот же минимализм, что и в Desert Strike. Игра иногда скучна, но никогда не заумна и не требует умственных усилий. Летать весело и несложно. Ура!





Графика etc

Конец 1997 года. 3Dfx повсюду. Игру это очень лечит. Скорее даже вакцинирует от серьезных графических глюков. Понятно, что испортить можно все что угодно, но тут наблюдается случай неиспорченной графики. Несмотря на то что трехмерные изменяемые ландшафты и хорошее море мы уже видели в старом добром SWIV 3D от SCi, вперить глаз второй раз не жалко. Тем более что красиво. Вода очень симпатичная. Прибрежная зона смотрится чистой игрушкой, мелководья — мечта.



Тень от вертолета мила и очень помогает разобраться, что к чему. Никаких революционных находок не найти даже с лупой, но посмотреть есть на что. Очень качественная работа, учитывая еще и то, что ландшафты текстурировались по фотографиям, сделанным с соответствующей высоты. Вообще, если бы не спрайтовые пехотинцы (поскольку они уж больно мелкие, неспрайтовыми их сделать было нельзя), то игровые скриншоты отличались бы большой схожестью с фотографиями. Объекты действительно удачно смоделированы и затекстурены. Даже во взрывах создатели добились очень натуральных цветов. У SWIV 3D на это не было даже намека.

Про звук столько теплых слов, увы, не скажешь. Может, этот грохот и гам и писали на полигонах во время военных учений, но ушам от этого не легче. Грохот получился громким. Шум — шумным. Хотя каким еще мог быть звук в этой игре?

Музыка дурная. Не так чтобы сильно раздражала, но без нее ничего не теряешь.

Судьба вертолета нелегка, но внушает оптимизм.

Nuclear Strike

Разработчик
Electronic Arts
•
Издатель
Electronic Arts
•
Графика 85%
Звук 60%
Сюжет 70%
Интересность

75%

Системные требования
Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Х.Мотолог

Медалист

Чудес на свете не бывает. Это с одной стороны. С другой, попадаются в этом мире очень качественные произведения декоративно-прикладного искусства. *Chasm: The Rift* от Action Forms был нами приласкан (надеемся, заслуженно), а оттого сделался весьма ожидаем. Правда, приласкан он был в период тотального засилья Blood, а получен — после выхода демо-версии Quake 2. Но стал ли украинско-американский Chasm от этого хуже? Нет, конечно.

> Do you have a time
> to listen all my whine
> about nothing and everything
> — all at once...
>
> **Green Day**

Впрочем, надо учесть, что мы за это время стали гораздо более алчными. Ну нет пока поддержки 3Dfx в игре. Пустяк, а мы уже зубы точим. Совершенно зря. Точить надо не зубы, а формулировки.

Прежде всего надо усвоить, что Chasm — законченная игра, решившая все задачи, которые перед ней были поставлены. Увы (или все же к счастью?), это не Quake killer. Но, с другой стороны, это манна небесная для владельцев забытых богом 486DX2/66, отличный подарок для всех, у кого нет 3D-ускорителей, и просто стильная игра.

FPS

Точная жанровая принадлежность Chasm — first-person shooter. Утверждение вполне достаточное, экономящее время и место. Все знали, знают и будут знать, что в этой игре надо делать. Поэтому ограничимся особенностями Chasm.



Благо им несть числа. В игре очень хороши монстры. И хотя в них не слишком много плоскостей, и порой исчадия кажутся несколько угловатыми, их нельзя назвать примитивными. Они самодостаточны и абсолютно закончены. Очень неплохая анимация и мощный дизайн. Сильная сторона Chasm — точечная чувствительность монстров. И если в Hexen 2 это свойство носило исключительный характер и имело отношение, дай бог, к паре монстров из всей коллекции, то в украинской игрушке оно носит тотальный характер. Любому гаду можно оторвать все что угодно, стоит лишь правильно прицелиться.



Скоро эта штучка нас раздавит.

Под такое дело пришлось писать AI, способный управлять безногими и безрукими инвалидами. Раскачавшись на этой проблеме, программисты завершили дело довольно элегантно: AI в игрушке не дает повода ни для скуки, ни для злопыхательства. Ничего сверхъестественного не происходит, но от выстрелов противник уворачивается достаточно грамотно и тупо вынести себя не дает. Учтите, что



Ненавижу египетскую тематику...



многие монстры (прежде всего, конечно, "боссы" эпизодов) отличаются специальными характеристиками, позволяющими им противодействовать "тупому нахрапу". Надо разбираться в их слабых местах и применять, как говаривала американская военщина советских времен, "точечные удары". "Боссов" эпизодов вообще нельзя убить оружием, если только оружием не считать ваше серое вещество. Используйте, пожалуйста, "свойства уровня", и победа будет за вами.

Рука, набитая на монстрах, поработала над механизмами и конструкциями уровня. Двери открываются самым неожиданным образом. Такого разнообразия, пожалуй, не было еще нигде. Неизвестно, сколько сил ребята потратили на все это, но потратили они их не зря: дверь, открывающаяся подобно диафрагме фотоаппарата, впечатляет надолго. Отлично проработаны всевозможные выключатели и замки — это не просто пятна на стенах или простенькие кнопки, нет,



CRYO
INTRACTIVE ENTERTAINMENT
Начинается сон...
Превратится ли он в кошмар?
Решать тебе.
АМБЕР
КОМПАНИЯ
3-D графика в режиме SVGA
Неограниченные возможности героя.
Огромная свобода в использовании оружия и магии.
Артифакты, помогающие и созидать, и разрушать.
Музыка, способная перенести в иную реальность.
Возможность оказаться в телах противников.
Более 100 персонажей
Более 100 различных мест действия.
Более 100 видеофрагментов.
Версии для Windows 95 и 3Dfx на одном диске.
На русском языке
МЕЧТЫ
не во сне, а наяву



это суровые, замороченные конструкции, совершающие массу хитрых телодвижений.

Кстати, о выключателях и дверях. Некоторые из них активируются выстрелом, в частности это относится к первой двери на первом уровне: помните, надо выстрелить сквозь щель в мигающий выключатель. А кто не помнит — я предупредил... Видно, что дизайнеры уровней немножко увлеклись характерными для жанра кнопочными пазлами: в Chasm они менее утомительны, чем в Hexen 2, но, пожалуй, посуровей, чем в Quake. Правда, плутать по уровню в некотором смысле проще, ибо в Chasm есть вещь, о которой многие уже забыли, — карта, классический automap. Очень эргономичная между прочим.

Еще одна сильная сторона игрового дизайна — отменная анимация оружия. Сам по себе набор неплох, даже приятен, однако на этом не стоило бы застрять внимание, если бы не анимация. Модели оружия, то, как оно работает, выше всяких похвал. Невооруженным взглядом видно, что создателей игры обуревает какая-то страсть к механизмам и их движениям, это их пунктик. В результате народ оторвался на процедурах отбрасывания гильзы и щелканья затвором. Так и надо!

Петрушка в лабиринте

По сути, единственный провал игры — это то, что уровни абсолютно плоские (наши надежды на перелом авторами этой ситуации, к сожалению, умерли одновремено с релизом игры). Или, если так можно выразиться, трехмерные "в стиле DOOM". Все. Это фундаментальный недостаток engine'а, сразу заметный наметанному глазу и нивелирующий если не все, то многие технологические достижения. По крайней мере в

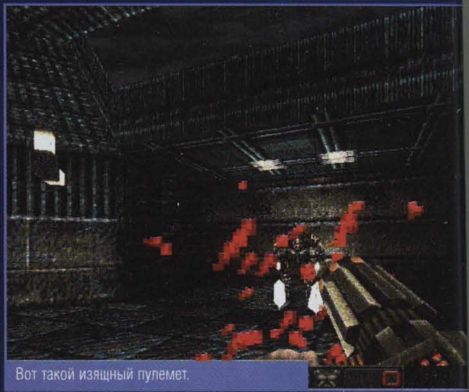


Средневековье... Весьма мило.

глазах наиболее радикальной публики. Со своей стороны, дизайнеры уровней старались эту беду изо всех сил замаскировать, применяя испытанный способ "коридоры, коридоры, коридоры"... Что из этого получается, все прекрасно знают.

Конечно, такое положение вещей вызывает панику не у всех, а выигрыш в производительности дает бешеный. В остальном же планка Quake, на который создатели игры все время оглядывались, достигнута: "правильная перспектива", адекватно реагирующая на вращения головой и повороты, соблюдение физических законов при прыжках и падениях...

Опять же повсеместно расставленные изощренные механизмы, старающиеся убить все аналогии с 2,5D-играми. К этому необходимо добавить любимые народом разрушаемые объекты: фонари и стекла. Вандализм поощряется! Крушите, бейте и ломайте — авось что-нибудь да получится. Для игры, не использующей 3D-ускорители, прозрачность реализована на очень высоком уровне.



Вот такой изящный пулемет.

Стиль работы разных дизайнеров Action Forms, увековечивших себя в "титрах", отличается довольно заметно, в силу чего и уровни получились, с одной стороны, разнообразные, а с другой — несколько неровные (свои предпочтения, с вашего позволения, оставлю при себе)... По сюжету, каждый из эпизодов соответствует определенной исторической эпохе, причем игрок постепенно удаляется в прошлое. Чем-то это опять напоминает Hexen, но видно, что идея родилась автономно.

Техника

Игра делалась с таким расчетом, чтобы и на слабых машинах шла, и на Pentium выглядела пристойно. В результате — 256 цветов и богатый выбор разрешений — от 320x200 до 640x480. Есть динамическое освещение, но оно, разумеется, не цветное. Есть тени. Следы оптимизации видны повсюду. Это и возможность настраивать параметры, увеличивающие производительность (вроде количества отображаемых теней), и экономящий память подбор текстур. В силу чего на каждом уровне набор текстур не слишком разнообразен, но примитивным не кажется.

"Движок" получился очень быстрым и весьма качественным. При том что в среднем кадре присутствует очень большое по меркам неускоренной графики количество плоскостей, fps'ы внушают надежду. Цена за скорость достаточно велика: спецэффектов практически нет, а освещение, хотя и динамическое, но очень ровное и явно подобрано заранее из соображений ускорения. Плюс 256-цветная гамма, из-за которой на уровне есть несколько доминирующих цветов да еще полутона, — никакого буйства красок не предвидится. Правда, в отличие от Quake набор "избранных цветов" меняется от уровня к уровню.

У игры есть очень большое достоинство — она профессионально сделана. Любая из жертв, принесенных авторами ради низких минимальных требований и выполнения сроков, оправдана и объяснима. В результате Chasm получился очень органичным, стильным и аккуратным.

Назвать игру "просто очередным шутером" — несложно. Но придется признать, что на сегодня совершеннее Chasm только две игры: Quake и Hexen 2. Jedi Knight и Turok? — Та же весовая категория. Но лично мне, пожалуй, ближе Chasm.

Chasm
The Rift

Разработчик
Action Forms
•
Издатель
MegaMedia
•
Рейтинги
Графика 89%
Звук 85%
Сюжет 89%
Интересность
88%

Системные требования
486DX4/100, 16 Мбайт RAM, 75 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0+



15·22
ДЕКАБРЯ
НЕДЕЛЯ
LEXMARK™
Домашний принтер от фирмы Lexmark обеспечит цветную печать отличного качества на любой бумаге.
Подарок от Lexmark -
компьютерный диск с героями нового мультфильма "Геркулес".
$155
ЦВЕТНОЙ СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР
LEXMARK™
1000
Color Jetprinter™
РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ПОДАРКИ
для покупателей техники Lexmark:
коллекция игровых и обучающих компакт-дисков стоимостью $100.
ТОЛЬКО в магазинах ФИРМЫ ПАРТИЯ
Новый принтер для НОВОГО поколения!
Lexmark 1000
& Disney's Print Studio
ФИРМА
ПАРТИЯ
ВНЕ ПОЛИТИКИ! ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ!
ПРИНИМАЮТСЯ ВСЕ ТИПЫ КРЕДИТНЫХ КАРТ
ОБМЕН ВАЛЮТЫ
БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА
Магазин "Виртуальный Мир" (работает Интернет-кафе):
ст. м. "Пролетарская", Волгоградский пр-т, 1. Тел.: 742-50-00.
Магазин "Электронный Мир":
ст. м. "Университет", Ленинский пр-т, 70/11. Тел.: 742-40-00.
Магазин "Машина Времени":
ст. м. "Улица 1905 года", ул. Пресненский вал, 7. Тел.: 913-50-90.
Магазины "Электроника":
ст. м. "Алексеевская", пр-т Мира, 118а. Тел.: 913-87-87.
ст. м. "Полянка", ул. Б. Полянка, 3/9. Тел.: 913-83-83.
ст. м. "Киевская", ул. Брянская, 12. Тел.: 913-57-50.
ст. м. "Динамо", ул. В. Масловка, 7. Тел.: 213-21-01.
ст. м. "Китай-город", ул. Солянка, 1. Тел.: 928-39-39.
ВСЕ МАГАЗИНЫ РАБОТАЮТ БЕЗ ВЫХОДНЫХ.
ОБЛАДАТЕЛЯМ
СКИДКА 5%!
ПРОДАЖА ТОВАРОВ В КРЕДИТ ПЛАНИРУЙТЕ И ПОКУПАЙТЕ!
Партия-Юг -
оптовые поставки: Ростов-на-Дону,
пр-т Стачки, 249. Тел.: (8632) 24-63-54.
Наличная и безналичная оплата в рублях по курсу ЦБ.
Все товары сертифицированы.
Дополнительная информация:
http://WWW.partya.ru
Мелкооптовые поставки: 742-05-45.
Отдел по работе с корпоративными клиентами: 913-32-21.
"Горячая линия" :
технические консультации по эксплуатации, установке и т.д.
Тел.: 742-32-32, с 9.00 до 21.00,
кроме воскресенья.

Без торпеды

Александр Вершинин

Немного экзотики

Ремейк любого произведения — штука довольно опасная. Повторить успех уже зарекомендовавшей себя игры — что может быть сложнее? Ну а создавать Special Edition провалившейся игрушки может либо глупец, либо индивид очень в себе уверенный. Какой из ярлыков вы навесите на фирму Electronic Arts? Впрочем, неважно. *Need for Speed 2 SE* здорово отличается от "стандартного" варианта игрушки. К счастью, в лучшую сторону.

Вы заметили, где обнаружили эту рецензию? Именно, на законных землях г-на Мотолога. SE-издание плавно перетягивает плохенький симулятор NFS 2 в очень приличные аркады. По графике, звуку и содержанию NFS 2 SE даст сто очков вперед всем конкурентам — приставочным или "писюковым". А потому, игра заслуживает повторного "пристального взгляда" со стороны Game.EXE.

Чудеса акселерации

Приобретать SE, не имея в компьютере 3D-ускорителя, просто не имеет смысла. Как и многие вещи в последнее время, новая NFS предназначена в основном для "богатеньких" игроков, которые могут позволить себе модные железные примочки. На обычной 2D-видеокарте игрушка не смотрится.

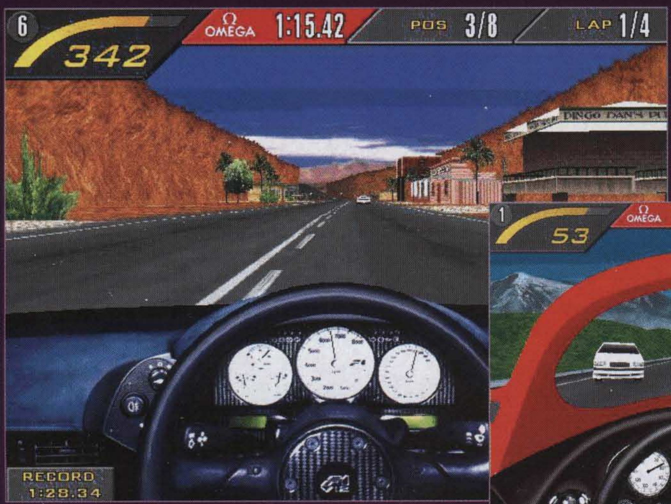
Зато как только SE почует 3Dfx... Игра преображается. Откуда-то берутся нежные красивые палитры, мягкое освещение, динамика и ощущение скорости. Задуманные как нечто неординарное трассы (цитата из старого пресс-релиза) наконец начинают смотреться экзотично. То есть так, как надо. Явственно проступают всевозможные приятные мелочи, которые, в сумме, создают любовное отношение к игре. Симпатично все: блики солнца, маленькие фонтанчики снега из-под колес, металлические отблески кузова и, разумеется, коронный трюк — эффект "грязной камеры". Подается в трех вариациях. Независимо от того, какой вид вы предпочитаете, за машиной или внутри нее, экран вашего дисплея будет в обязательном порядке "испачкан" непогодой: во время дождя на лобовое стекло (или внешнюю камеру) обрушивается град капель, которые весьма реалистично мешают обзору; налипший снег, как вы понимаете, еще более противен. Впрочем, через несколько секунд и капли, и снежинки бесследно исчезают, порадовав вас своей прозрачностью. Но вот в чем вопрос: как и куда испаряются трупики насекомых? Когда вы на скорости 200+ километров в час влетаете в мирно гудящий пчелиный рой, редкое насекомое долетает до противоположной стороны дороги живым. Все они живописно располагаются на поверхности лобового стекла. И... тоже испаряются. Вот она, причина перевода NFS из симуляторов в аркады! Игра потеряла свой реализм! А святое дело мсье Ламтюгова такого не терпит.

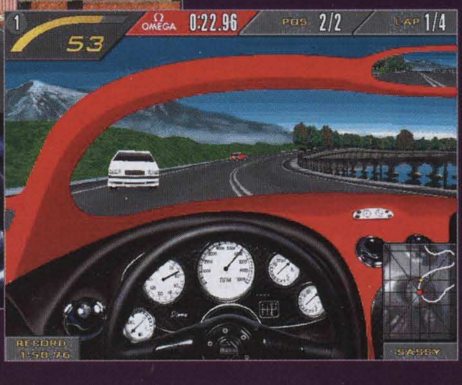




Чистейшей воды звук

Удивительное дело — звуковая поддержка этой игры ни на йоту не уступает по качеству графике. Звук сделан очень профессионально, и это сразу замечаешь. Любой тип дороги заставляет шины автомобиля звучать особенно, по-своему. Хлипкий деревянный мост гулко стучит, а толстый ковер снега на горной трассе приглушает шум машины. Каждый туннель также изменяет рев двигателя на собственный манер — в зависимости от высоты потолка и ширины дороги. И это касается не только вашего авто: точно так же звуковой engine "отрабатывает" машины соперников. Более того, все звуки в целом грамотно микшируются, и игрок, не заглядывая в зеркало заднего вида, может почувствовать, что кто-то повис у него на хвосте. О том, что двигатель каждого автомобиля имеет свой тембр, говорить не надо — это вполне очевидно. Единственное, что до сих пор сильно раздражает, так это мерзкий визг покрышек на боль-



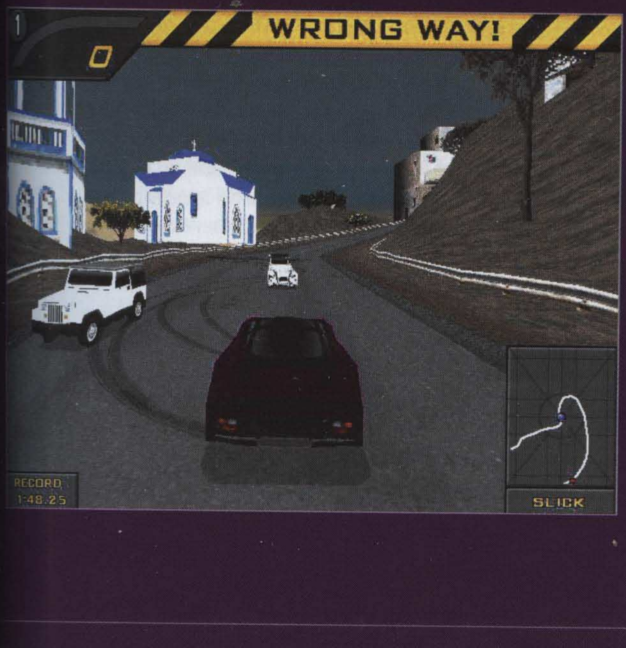




шой скорости. Идя по богатой поворотами трассе, вы будете постоянно слышать противное скрежетание при малейшей манипуляции рулем.

Аркадно, но приятно

По сравнению с демонстрационной версией NFS2 SE в модели поведения автомобилей на дороге произошла настоящая революция. Мы больше не ездим равномерно и прямолинейно! Да здравствуют заносы, пробуксовка и кувырки! Отрицательные эмоции, связанные с "демо" игры, теперь начисто исчезли. Все авто ведут себя прилично, не отправляясь при каждом удобном случае в затяжной "прыжок кенгуру". Повороты наконец обрели хоть какую-то игровую ценность — у каждого есть предел скорости, на которой его можно пройти без заноса. О это волшебное слово! Занос! Когда безумно мощная машина, проворачивая ведущие колеса и оставляя полпокрышки на асфальте, берет ровный старт и спокойно проходит все зигзаги, не обращая внимания на попытки игрока сделать "полицейский разворот", вы имеете полное право обидеться. Автопарк NFS2 SE с неохотой, но позволяет сотворить кружок-другой вокруг собственной оси. При этом одни машины более устойчивы (как BMW Nazca), другие склонны к управляемым (или неуправляемым) заносам. Тем не менее второму NFS очень далеко до правдоподобия бессмертного предтечи. В классическом The Need for Speed вы могли почувствовать отличия в поведении Ferrari 512GT от полноприводной Lamborgini Diablo. Увы, это утеряно. Как и многое другое — например некольцевые раллийные трассы.



Новое по мелочам

Что было добавлено в SE? Конечно, в первую очередь всплывают три автомобиля: великолепный Ferrari 355, Italdesign Nazca и типичный янки (как он попал в компанию к приличным европейцам?) Ford Mustang Mach III. Единственную новую трассу вы могли попробовать в демонстрационной версии игры. Злосчастный поворот в туннеле все-таки изменили, а саму дорогу подсветили. Все как заказывали. По-прежнему существует секретная трасса Hollywood. Дабы пользователю не столь быстро приелись доступные трассы, авторы использовали старый аркадный фокус: дали возможность ездить по любому кольцу в противоположном направлении. Впрочем, есть и откровенная "отсебятина" — вы можете попробовать свои силы в зеркально отраженном варианте дороги.





Кроме arcade- и simulation-режимов в игру был включен вариант wild!. Если вы запускаете 3D-ускоренную версию SE, то лишитесь лишь одной важной вещи — торпеды. Вместе с рулем и циферблатами. К сожалению, разработчики игр пока испытывают определенные проблемы с выводом кокпита на экран. Впечатление от несущейся прямо на вас дороги весьма психоделическое. И никакого капота для успокоения!

Как веселее?

NFS2 SE поддерживает все существующие режимы коллективного увеселения. Так, наряду со стандартным и очень веселым сетевым режимом игры имеется целебный split screen, делающий необязательным присутствие в доме второго компьютера. Но можно соревноваться и с соперниками. AI очень суров к пользователю, и компьютерные игроки поблажек практически не делают. Иначе говоря, догнать лидера — дело тонкое и трудновыполнимое.

Electronic Arts по-прежнему не желает объединить два дополняющих друг друга режима: человек против группы компьютерных соперников и человек против одного соперника и группы "цивильных" на дороге. Наличие движения на трассе делает гонку безумно интересной, а преследование целой группы несущихся на сумасшедшей скорости машин стало бы хитовым развлечением играющей публики.

Увы и ах! EA слушает только себя, любимую. А потому SE-вариант игры вышел не в виде свободно распространяемого add-on'а, а в новой коробочке со стандартной ценой свежего продукта. То же в полной мере относится к обещаниям разработчиков выпустить 3Dfx patch к NFS2. Хотите красиво? Сдавайте деньги по новой.

Need for Speed 2 SE

Разработчик
Electronic Arts
•
Издатель
Electronic Arts
•
Рейтинги
Графика 91%
Звук 91%
Сюжет 71%
Интересность
83%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, 3Dfx-акселератор желателен

Х.Мотолог

Косоугольная диметрия

Название текста — это название проекции, примененной в игре *Postal* от Running With Scissors (публикатор — Ripcord Games). Умным словам научил меня Дениска Гусаков, за что поклон ему в пояс. Он же указал на тот факт, что употреблять понятие "перспектива" по отношению к этой игре бессмысленно. Очень здравое рассуждение. Будем использовать другие слова.

Мы оба курим Lucky Srtike,
Поскольку я демократичен.
Степанцов, лирика

Бета-демо-версия этой игры уже получала в .EXE заслуженное и весьма подробное превью. Собственно, важнейшие факты там были отмечены. Стоишь на *распутье: то ли играть в "найди десять отличий", то ли* забыть о прошлом и вновь доходчиво доказывать широким читательским массам, что мы имеем дело с очень интересным продуктом?



Победило следующее соображение: поскольку читателей у журнала прибывает от номера к номеру (да, как сказал Главный, тираж вплотную подобрался к полусотне тысяч; надеюсь, это не тайна), остановимся на втором варианте.

Дизайн

Безусловно, хороший дизайн — последняя соломинка, за которую хватаешься, когда хвалить больше нечего. Однако театр начинается с вешалки, и заставка — первое, что мы видим. Postal — блестяще "задизайнен". Это приятно, поскольку говорит о том, что авторы относились к своему труду с уважением, и среди них были даже художники.



Это было народное гулянье.

Комплимент сомнительный, но это комплимент. Разовью мысль. Так как в игре не существует никакого рендеринга, вся анимация спрайтовая, а задники явно рисовались от руки, без художников обойтись было нельзя. И нашлись же хорошие живописцы! Спрайты могут вызывать нарекания (хотя, по-моему, они очень милы), но бэкграунды — бесспорное *произведение компьютерно-игрового искусства.* Вытащить бы их из игры, распечатать и повесить на стену. Такая до-



Парк культуры и, понимаешь, отдыха...

брая, веселенькая графика в нашем полигональном мире — приятнейшая редкость.

Разрешение — 640x480, увы, далеко от откровения, а нехитрый набор спецэффектов никогда не сравнится с возможностями 3D-ускорителей, на которых строится большинство ударных игр. Но Postal не претендует на титул "3D", более того, успешно от него отнекивается. Он основан на псевдо-3D engine'е, в котором "псевдо" пишется с заглавной буквы и является лозунгом.

Отношения игры с тремя измерениями устроены следующим образом: на нарисованной карте помечены препятствия, сквозь которые вроде бы нельзя стрелять. Поскольку о трехмерности ландшафта художники думали в последнюю очередь, стыковка между искусством и техникой произошла не слишком гладко. Проще говоря, перебрасывание гранаты через забор не обходится без глюков. Это не слишком мешает играть, а скорее забавляет. Но не стоит рассчитывать, что, взобравшись на холм, вы займете стратегическую высоту и всех разнесете в клочья. Понятие "высота" в игре слишком относительно.

Забавно, но косоугольная диметрия — не единственная позиция камеры. На некоторых уровнях можно обнаружить почти MageSlayer'овский "вид сверху". Стиль игры от этого не куксится, более того, такую перемену погоды даже не сразу замечаешь.

Стрельба

Action — слишком уж мужественный жанр. Бороться с преобладающими силами противника утомительно. Postal — истинный action. Силы противника преобладают не по-детски. Причем неглупые ребята предпочитают нападать пачками, а не по одиночке, и при этом стараются беречь свои нахрапистые шкуры. Не надо надеяться, что они дадут себя перебить по одиночке, как тетерева на току. На то и AI, чтобы вы не обольщались. Кроме замечательной манеры атаковать одновременно со всех сторон у искусственных мозгов есть еще и благородная привычка стрелять из-за угла (укрытия).


Такая тут трехмерность...

Спасает одно — его же собственная заумь. Стойкие бойцы супротивника иногда начинают метаться в поисках наиболее удачной позиции для стрельбы. Тут-то и настигает их меткая пуля "живого" стрелка.

Есть еще одна проблема. Очень большая. Мирные жители. Убивать их — грех. Убогих надо жалеть. Почему убогих? Все просто: у ребят не все дома. Конечно, ваш персонаж — единственная их опора и защита в этом насквозь прозомбированном мире. Вы — последняя надежда. Но это же не повод лезть под автоматную очередь с криками "Помогите, дядя!". Впрочем, эта же наэлектризованная публика неплохо прикрывает нас от пуль врага, но и гибнет при этом пачками. Жалко.

...Но и весело тоже. Смотреть на эту картину приятнее всего с позиций устроителя уличного балагана. Мирные жители — это местный перформанс. Шоу для нас с вами. Один из уровней начинается с помпезного парада. Один выстрел — и поднимается такая паника, что любо-дорого таращить глаза. Хочется подогнать танк, чтобы передавить всех гусеницами.

Танка в игре вроде бы нет, но список оружия довольно внушителен. Он создает некое подобие тактического разнообразия. Нет "супероружия", ни одно средство уничтожения не является абсолютным лидером. Так, например, шотган гораздо эффективнее автомата, но не позволяет стрелять на бегу. Гранаты и ракеты гордятся убойной силой, но не слишком удобны в применении (проблема прицеливания в игре вообще стоит достаточно остро). Напалм — идеальное заградительное средство, но бесполезен для лобовой атаки. Остальной же инвентарь не представляет слишком большого интереса, разве что стоит упомянуть о дефиците аптечек, не характерном для аркад и шутеров.

Аккомпанемент

И все это обрамляется роскошным звуковым сопровождением. Звук СМАЧНЫЙ. Насилие и страдания в игре смотрятся уж слишком рисованными, но к звуку это не относится. На крики о помощи, доносящиеся из колонок, сбегутся все ваши соседи. А стоны отходящих в лучший мир растопят самое жестокое сердце.

Какая искренность! Хочется верить, что актеров, записывающихся для игры, действительно пытали. И что многие из них погибли. Такие душевные вопли получились.

Шумы (ambient) и всяческие дополнительные звуки тоже на должном уровне. Музыкальная часть игры, быть может, даже сильнее художественной.



Стиль

Postal — игра необычная. Не только по графике, но и по тактике/стратегии. Если на "easy" можно играть в привычном стиле боевой аркады — "напролом до упора", то с ростом уровня сложности приходится шевелить мозгами. Или же, чтобы не перенапрячь ценный орган и уникальное достижение эволюции, просто начать действовать аккуратно и не спеша. Пригибание и передвижение по-пластунски полезнее, чем стрейф. Зачистка местности — важнейшее занятие. Иначе — враг за спиной. Бдит.

Мультипликационная жестокость все же гораздо мягче, чем киношная. Крови много, но воспринимается она не слишком серьезно. Напалма, применяемого в Postal, хватит на два кинофильма о Вьетнаме, но все равно игра не слишком уж страшна. И не так кровава, как рисует ее реклама. Однако возрастное ограничение — 18 лет. Какие они все же мягкотелые, эти буржуи...


Чем не MageSlayer?

Игру надо продвигать как легкое развлечение, применяемое для отдыха утомленных квейкеров, или же, наоборот, перевозбудившихся поклонников Total Annihilation. Полезна она и для демонстрации суровой правды жизни фанатам квестов. Небольшие дозы Postal очень даже бодрят. Но передозировка вредна.

P.S. В игру встроен редактор миссий. Назвать его чересчур удобным сложно, но все же — большой подарок приспешникам.

P.P.S. Провал игры — мультиплейер. После демо-версии я долго мечтал о том, что в нелегкой борьбе за правое дело меня прикроет товарищ по сети. Но разработчики решили, что народ, начав с "cooperative", все равно передерется между собой. То есть только deathmatch. И это большая ошибка.

Postal

Разработчик
Running With Scissors
•
Издатель
Ripcord Games
•
Рейтинги
Графика 80%
Звук 90%
Сюжет 75%
Интересность
76%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows NT 4.0/ Windows 95

WIENER PC series

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ R.&K.

движение к совершенству

Мультимедийные компьютеры на базе Intel Pentium® Processor 166...233 MHz with MMX™ Technology

Спрашивайте информацию о возможных конфигурациях, условиях покупки, гарантийном и техническом обслуживании, а также о дополнительных сервисных услугах у наших операторов!



Processor

*Pentium® 166 MHz with MMX™ Technology от **$480***

*Pentium® 200 MHz with MMX™ Technology от **$573***

*Pentium® 233 MHz with MMX™ Technology от **$664***

Приглашаем посетить наш WEB - сервер http : // WWW. AIRTON. COM

Розничные магазины «Аэртон» в Москве: ул. Пятницкая, 59, ст. м. «Добрынинская», тел.: 959-33-65, 959-33-66. Ул. Воронцово Поле, 3, стр. 2-4, ст. м. «Чистые пруды», тел.: 230-63-50, факс: 916-03-24. Ломоносовский проспект, 23, ст. м. «Университет», тел.: 234-08-77, 938-27-40.

Магазины «СВ»: Ул.Пушечная, 4, ст. м. «Кузнецкий мост». Ул. Профсоюзная, 16/10, ст. м. «Академическая». Ул. Монтажная, 7/2, ст. м. «Щелковская».Справ. тел.: 966-01-01, 966-10-01.

Наши дилеры в Москве: Пл.Тверская застава, 3, ст. м. «Белорусская», тел.: 250-46-57, 250-44-76. Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. «Красные Ворота», тел.: 267-52-39, 267-98-57. Каширское шоссе, 64/1, ст. м. «Каширская», тел.: 324-06-41, 324-01-58. Ул. 2-я Брестская, 19/18, ст. м. «Маяковская», тел.: 250-96-17, 250-96-20. Ул. Архитектора Власова, 3/1, ст. м. «Профсоюзная», тел.: 120-70-98. Красноказарменный пер., 1, корп.15, ст. м. «Авиамоторная», тел.: 361-92-95, 361-92-96. Ул. Киевская, 20а, ст. м. «Студенческая», тел.: 249-12-62, 249-18-68.

*Наши представительства: **Москва:** (095) 232-64-00, факс: 232-02-29. **Екатеринбург:** (3432) 35-01-55. **Казань:** (8432) 35-84-73. **Новосибирск:** (3832) 49-50-38.*

*Наши сервис-центры: **Брянск (0832):** ул. Красноармейская, 60, офис 207, тел.: 740-777. **Владивосток (4232):** ул. Светланская, 89, каб. 4, тел.: 22-06-31. **Ереван (8852):** ул. Абовяна, 8, тел.: 561-482. **Иваново (0932):** ул. Парижской Коммуны, 16, тел.: 30-68-84. **Ижевск (3412):** ул. Школьная, 38-99 , тел.: 22-98-53. **Казань (8432):** ул. Щапова, 26, тел.: 38-88-33. **Калининград (0112):** Советский проспект, 12, к. 404, тел.: 27-34-60. **Киров (8332):** ул. Герцена, 25, тел.: 67-51-10. **Липецк (0742):** пл. Победы, д. 8. тел.: 77-57-35. **Новосибирск (3832):** Красный проспект, 35, тел.: 18-14-34. **Норильск (3919):** ул. Советская, 16, тел.: 34-05-43. **Самара (8462):** ул. Некрасовская, 62, тел.: 321-461.**Ставрополь (8652):** ул. Ленина, 468, тел.: 76-15-23. **Челябинск (3512):** ул. Воровского, 36 , тел.: 60-85-39. **Череповец (8202):** ул. Верещагина,47-12, тел.:259-455. **Южно-Сахалинск (42422):** Коммунистический пр-т, 39б, тел.: 3-39-78. **Якутск (4112):** пр-т Ленина, 39, тел.: 44-68-00. **Улан-Удэ (301-22):** ул. Свердлова, 22, тел.: 1-44-58.*

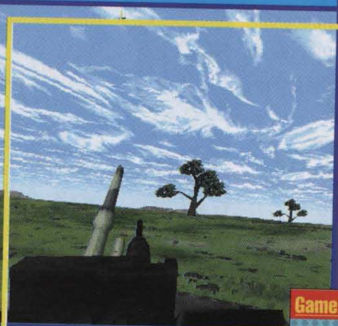
R&K.

MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR

СИМУЛЯТОРЫ



- Armored Fist 2
- Su 27 Flanker 1.5
- Wing Commander V: Prophecy



Game.EXE НАШ ВЫБОР

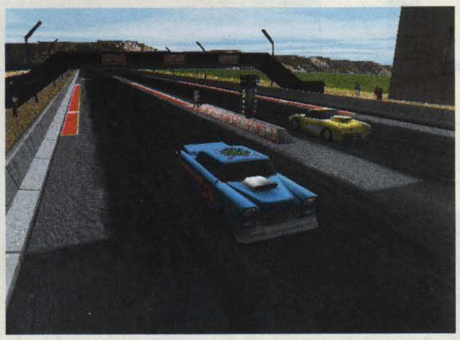






Bethesda: вторая кома?

Воспоминания о первом опыте фирмы Bethesda в жанре гоночных симуляторов даются с трудом. После двух "первых взглядов" на экстраординарную X-Car вера в большое будущее разработчиков на симуляторном



поприще все никак не приходит. А эти смелые ребята уже готовят следующую игру на автомобильные темы. На том же графическом "движке" Xngine. Игру назвали **Burnout**.

Самое интересное состоит в том, что Burnout не так уж и плохо смотрится. Автомобили наконец обрели приличную детализацию и удовлетворительные текстуры. Разумеется, задники остались девственно нетронутыми (со времен памятной X-Car). Но для компании Bethesda можно сделать скидку — в конце концов они пересилили себя и вместо уродливых мыльниц со странными именами типа "Роланд" смоделировали очень приличные, а главное — реально существующие машины.



Контакт фирмы с Hot Rod Magazine оказался продуктивным. Bethesda получила лицензию на двадцать автомобилей, которые участвуют в автомобильных гонках. В этом автопарке можно найти машины всех времен — начиная с рок-н-рольных пятидесятых и заканчивая самыми современными моделями. Объединяет их одно: от самих автомобилей остался один кузов. Все остальное полностью меняется — двигатель, база, ходовая часть, коробка. С такими вложениями даже первый Ford T может делать 200 километров в час без особых усилий!

Между тем Bethesda не желает отказываться от своей линии "реалистичных" симуляторов. А потому вы сможете почувствовать себя настоящим механиком, копаясь в автомобильном чреве и настраивая железного коня под себя. И не только под себя. Игра выйдет с двадцатью (как они любят это число!) готовыми трассами. Каждый трек обещает быть абсолютно уникальным, что достигается изменением погодных условий, дорожного покрытия и прочих стандартных атрибутов.

Burnout должен появиться на полках магазинов уже в конце этого года. Неудивительно — ведь игра создавалась на уже готовом engine'. Хорошо ли это? Утешимся фактом, что Xngine поддерживает 3D-ускорители и имеет встроенную поддержку сетевой игры. Даже через Интернет.

Kesmai вспоминает о графике

Боевой авиасимулятор Air Warrior от Kesmai является, пожалуй, одним из лидеров среди онлайновых "летал". Прекрасный дизайн самой игры, хорошее графическое исполнение самолетов и широкие multiplayer-



возможности привлекают внимание онлайновых служб. А значит, вы можете обнаружить Air Warrior практически на любом игровом сайте.

Выдержав паузу после выхода Air Warrior 2, Kesmai объявила о работе над продолжением серии. **Air Warrior 3** станет следующим шагом в развитии онлайновых симуляторов. Что же готовят разработчики?

Во-первых, Kesmai не намерена отказываться от удобной концепции "одиночных" полетов на локальном компьютере. Многие игры (вроде Ultima Online)



продают лишь клиент-версию программы, пресекая всяческие попытки поиграть одному, без соединения с "родным" сервером. Разработчики Kesmai понимают, что одиночная игра — это возможность тренировки для начинающих летунов. Такая опция необходима, потому что попав в небо, кишащее живыми противниками, новичок меньше всего захочет интуитивно догадываться о назначении тех или иных клавиш.

Выслушав просьбы поклонников игры, авторы решились на ответственный шаг — переделку испытанного графического engine'а под нужды 3D-ускорителей. А значит, близок конец удручающе простой графики на земле! Но самое интересное впереди. Оказывается, улучшая графику, фирма одновременно вводит абсолютно новые multiplayer-сценарии, которые могут задействовать до 120 игроков. Причем каждый пилот располагает собственными целями и приоритетами. Идея подобных грандиозных кампаний уже давно будоражила умы игроков. И вот, кажется, свершилось.

Помимо уже устоявшегося набора самолетов в Air Warrior 3 появятся



четыре новых машины: истребитель Nakajima Ki-43 Hayabusa, бомбардировщик Aichi D3A1, торпедоносец Kakajima B5N и знаменитейший Mitsubishi A6M2 Zero. Похоже, японцы наступают.

Выход игры планируется на начало 1998 года.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).


MGM/UA FAMILY ENTERTAINMENT
WANDERLUST® INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™
Логрус Logrus
НОВЫЙ ДИСК
CD-ROM ИЗДАТЕЛЬСТВО
представляют
НОВУЮ ИГРУ
ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА
захватывающий квест на русском языке
великолепная рисованная графика
мно-ого юмора
Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойденного агента Розовая Пантера
Розовая Пантера™
Право на Риск™
Международная детская конференция под угрозой!
Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны но он нуждается в Вашей помощи
the Pink Panther
герой мультфильма
всемирно известный
изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной
Розовая Пантера™
Право на Риск™
СЕКРЕТНО
CD-ROM
Более 50 часов игрового времени
Игру можно приобрести в Москве
в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":
"ВИСТ-софт":
Старопетровский проезд, 11, корп. 2, тел.: 159-40-01
Авиамоторная ул., 53, тел.: 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), тел.: 926-55-22
"ДИАЛ электроникс":
Садовая-Каретная, 20, тел.: 755-68-86
ул.Строителей, 11, корп.2, тел.: 133-62-65
Хохловский пер., 10, стр.1, тел.: 917-90-16
"Бонтон"
Универмаг "Московский", Комсомольская пл., 6, 2-й этаж, тел.: 204-59-09
"Аэртон"
Пятницкая ул., 59, тел.: 231-60-23
Дом книги "Медведково"
Заревый пр., 12, тел.: 476-24-55
"Мой компьютер"
Овчинниковская наб., 22/24, тел.: 231-32-23
Московское Представительство "Сирин Лимитед"
Ленинский пр-т, 78, тел.: 134-30-05
"Нагатино"
ул.Нагатинская, 35, тел.: 112-96-32
Приглашаются региональные дилеры!
По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su
Windows CD-ROM
The Pink Panther and related characters are TM & © 1997 United Artists Pictures Inc. and are licensed by MGM Consumer Products. TM used by permission. All Rights Reserved.1997 Wanderlust Interactive, Inc. All Rights Reserved. Wanderlust is a registered trademark of Wanderlust Interactive, Inc. The Wanderlust logo, Intelligent Fun and Games, Passport to Peril and Hokus Pokus Pink are trademarks of Wanderlust Interactive, Inc.
Исходная версия программы "Право на риск" разработана Wanderlust Interactive, Inc.© Wanderlust Interactive, Inc., 1997 Перевод на русский язык Logrus International Corporation, 1997. Исключительное право на распространение русскоязычной версии программы принадлежит АО "Новый диск".

Наслаждение

Wing Commander

Александр Вершинин

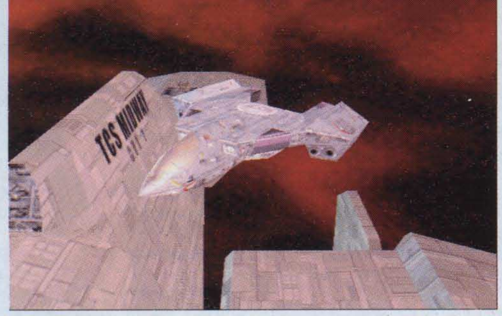
*Признаюсь: был не прав. Заканчивая рецензию на четвертую часть Wing Commander, я от всей души пожелал кончину умирающей серии космических симуляторов. Поторопился. С кем не бывает? Origin выпустила сладкую, вкусную, безумно сексуальную и возбуждающую тестовую версию **Wing Commander: Prophecy**. И только для обладателей 3Dfx-карты. Впрочем, шлем также обязателен (мотоциклетный подойдет). Велика вероятность, что, инстинктивно уклоняясь от столкновения с вражеским истребителем, вы можете больно стукнуться головой о ближайшую стенку или полку. Или рухнуть со стула на пол — в том случае, если забыли пристегнуться...*

В английском языке есть очень емкое выражение: to kick the butt. Оно идеально и исчерпывающе описывает чувства, которые рождаются у пользователя при виде игры, подобной WC5. К сожалению, дословный перевод этого фразеологизма не пользуется популярностью в "культурных" кругах России — придется употреблять заменители.

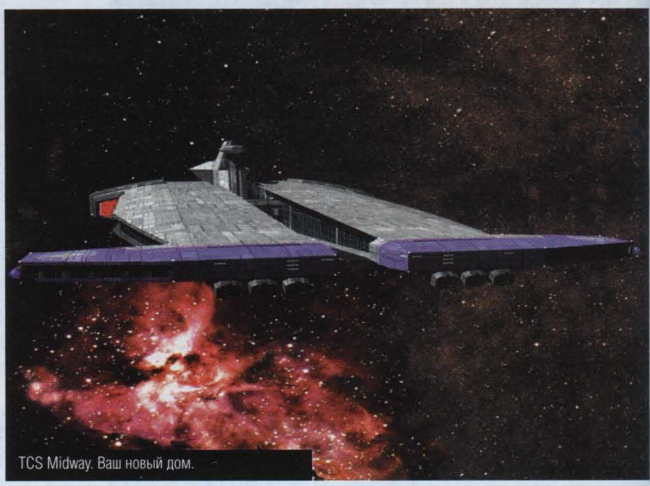


Букет впечатлений

Создатели игры, вероятно, предвидели реакцию игрока на свое новое творение: сначала испуг (а это не "интро" крутят?), затем восторг (не "интро"!) и, наконец, наслаждение. Приятная слабость в членах от мысли, что игра именно такая, о какой мечтали. Именно поэтому вас не бросают сразу в бой — сначала дают инструкции. Пока диктор с выражением читает текст задания, можно полетать вокруг авианосца, вспомнить управление, поглазеть на звезды. Ускоренная версия Wing Commander — это то, о чем вы мечтали, но боялись попросить. Стабильное количество fps, изумительно легкое и ровное движение — никакой дискретности даже при управлении клавиатурой. Все корабли прекрасно смоделированы, текстуры "сидят" великолепно. Впечатление портит лишь извечный filtering, несколько размазывающий четкие грани фюзеляжей.



Зато все остальное — пальчики оближешь! Начиная с маленьких полупрозрачных язычков пламени (разноцветных! у основания пламя голубое, затем красное и желтое!) и заканчивая морозно-голубыми всплесками энергии ионных пушек. Крупные корабли наконец-то лишились странного невидимого поля, о которое разбилось немало пилотов. Дело в том, что подлетать к линкору всегда было небезопасно — за несколько сотен метров до его обшивки вы натыкались на нечто, напоминающее стенку. Ну а дальше слетают защитные поля, трещит обшивка, следует короткий ролик с ваших похорон. Неприятное упущение программистов. Теперь же вы можете вплотную подлететь к объекту и парить в каких-нибудь сантиметрах от его корпуса. Или, например, забраться в пространство между двумя корпусами TCS Midway и осмотреть состояние турелей родного авианосца.


TCS Midway. Ваш новый дом.

Тряхнем стариной

Но хватит прижиматься к стеклу дисплея носом и пытаться ловить пиксели! Это занятие обречено на провал. Тем более что нас ждут враги.

Действительно, единственный waypoint прямо кишит кошачьей нечистью. Kilrathi снова в бою — авторы откровенно жмотничают и не хотят раскрывать дизайн кораблей новой расы. В ход идут пушки и ракеты. Они по-новому прорисованы и выглядят просто шикарно. Ракета оставляет дымный след (прямо как в атмосфере!) и описывает круги вокруг цели. Зрелищно. Силовые поля сверкают, а кокпит немилосердно трясет. Да, именно кокпит! Эта важная деталь кабины космического истребителя покинула нас еще в третьей части игры, когда авторы решили оставить лишь "виртуальную панель" с инструментами. Возродившаяся кабина отнюдь не статична и чутко реагирует на каждое движение корабля.





Даже несмотря на ее экспериментальный вид (кокпит не прорисован в принципе — есть лишь рама), впечатление остается крайне приятное. Впрочем, мудрые авторы сделали целых три варианта кабины: с "рамой", "виртуальный" с приборами и "голый" с сиротливым прицелом в центре. Используйте приглянувшийся. Большинство приборов уже работает, исключение составляет лишь индикатор повреждений — как своих, так и чужих. И это очень неприятно, так как абсолютно неизвестно, в какую часть вражеского истребителя надо бить. И так всегда: приучат к хорошему и удобному, а потом отнимут.



Kilrathi снова в космосе. И они агрессивны!

Разработчики пятого WC не соврали: они действительно возвращаются к истокам, к Wing Commander 1. Лучший тому показатель — это счетчик сбитых врагов, удобно примостившийся прямо в кокпите. Хотя неприятель и является старым знакомцем, ведет он себя, прямо скажем, весьма необычно. Постарай-



тесь отвыкнуть от мысли, что боевой симулятор — это короткая пауза между роликами Full Motion Video. А потому истребители Kilrathi (легкие Dralthi и тяжелые истребители-бомбардировщики с хвостовыми турелями) отнюдь не являются легкой добычей. Чтобы разломить твердую скорлупку защиты и вынуть спрятавшегося внутри котенка, надо изрядно попотеть. Смерть от одной ракеты? Забудьте об этом! Вот вы можете умереть (и умираете) от трех попаданий подряд. А враги еще будут сопротивляться. Поединок затягивается, и вам придется следить еще и за задней полусферой. Между тем намеченная цель умело пилотирует корабль, демонстрируя новые трюки и непредсказуемое поведение, не позволяющее толком навести ракеты.

Кстати, об оружии. Неуправляемые ракеты, что приятно, наконец нашли свое место в игре. Если раньше от них избавлялись при первом случае, то в WC5 они гарантированно будут популярны. Почему? Просто их количество на борту измеряется не единицами, а десятками. Именно так: под крылом истребителя умещаются 4-6 управляемых или самонаводящихся ракет и 36 (!) неуправляемых. Вспомните "летающий танк" Ми-24 — его неуправляемые ракеты очень и очень эффективны. Специальное устройство на борту космического истребителя способно целой очередью отстреливать Dragonfly. Этот смертоносный дождь буквально слизывает shield'ы с цели, оставляя ее без защиты от огня бортовых пушек. Что касается управляемых ракет, то они стали работать более реалистично. То есть у неприятеля есть хороший шанс уйти из-под удара вашей "птички".



Модели кораблей сделаны великолепно.

Враг похорошел визуально, стал злее и хитрее. Вы проклянете всех и вся, болтаясь на хвосте у бомбардировщика и получая оплеухи от пары таких же, только сзади. Игра



заставляет сжать зубы и, пробормотав любимые ругательства, изо всех сил терзать джойстик. Настроению способствуют кроваво-красное небо и тяжелый хард-роковый драйв, ласкающий уши очень "грязной" гитарой. И каждая победа — это маленькое торжество. Как и всякий праздник, смерть врага сопровождается яркими фейерверками и чертовски хорошими спецэффектами. Origin наконец сделала новые битмэпы взрывов, и они смотрятся очень симпатично. Не говоря уж о взрывной волне. Помните красивейшие взрывы в начальном ролике к WC4? Так вот, в Wing Commander: Prophecy вы их встретите в игре!

Игра обещает. Игра манит, ласкает. И заставляет молить об одном — только бы они все не испортили! Не в этот раз...

P.S. Печально, но окончательно подтвердились слухи о том, что новый WC будет исключительно однопользовательским...

Андрей Ламтюгов

Кулак номер два

Как было справедливо отмечено, жанр танковых симуляторов возрождается. За дело взялись такие гиганты, как MicroProse, I-Magic, SSI... Но, пожалуй, ни один танковый симулятор не ожидался с таким интересом, как новое изделие фирмы NovaLogic — *Armored Fist 2*.

Сейчас вы выглядываете из окна аудитории, а придет время — и вы выгляните из окна вверенного вам танка.

Черный армейский юмор

Общественность, которую уже успел потрясти графический engine VoxelSpace 2, с нетерпением ожидала, что получится, если его применить к наземному средству передвижения.

Получилось неплохо.

Пара слов о прошлом

Первый Armored Fist обычно принято сравнивать с первым же "Команчем". Но все что у них было общего — это Voxel. Как правило, именно Voxel и считается главной причиной провала первого AF. То, что очень прилично смотрелось из кабины летящего вертолета, выглядело гораздо хуже из стоящего на земле танка. Имеются в виду те самые вокселовские "кирпичи", из которых составлен ландшафт. С малого расстояния они смотрелись чересчур устрашающе. Но это было только одной из причин.



Монголия.

На самом деле, по своему духу AF был гораздо ближе к другой, очень старой NovaLogic'овской игрушке — симулятору подводной лодки Wolfpack. Почти такой же редактор миссий, несколько машин, попеременно находящихся то под контролем геймера, то под контролем слабенького AI, возможность выбора сторон — и еще несколько моментов.

Это сыграло еще худшую роль, чем неудачное применение Voxel'a. Дикие метания между взводами и отдельными танками, тупость дружественного AI, чудовищный численный перевес противника при полном равенстве уровней защищенности (тогдашний "Абрамс" в отличие от своего ровесника "Команча" легко убивался первым попаданием) привели к вполне закономерному результату. В первый AF невозможно было играть. Западная пресса написала, что он — "too challenging". Это сказано очень мягко, если учесть, что зачастую вас подбивали до того, как вы успевали развернуть башню в сторону цели.

Итак, вот два неудачных момента, которые надо было исправить. Посмотрим, насколько это удалось.

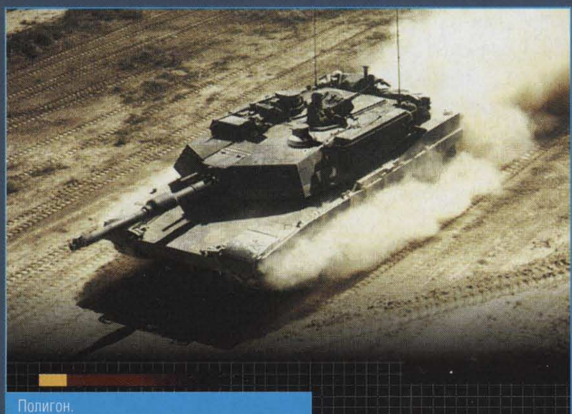
VoxelSpace 2 как главное оружие...

Если вы играете в "Команч-3", то вам довольно легко составить мнение о графике Armored Fist 2. В целом, ландшафт выглядит так же, но земля под танком несколько сглажена. Пресловутые "кирпичи" разглядеть все же можно. Для этого надо подъехать к какой-нибудь возвышенности, направить пушку в землю и переключить прицел на максимальное увеличение. Если же этого не делать, то "кирпичи" будут неразличимы.

Теперь можно перейти к рассмотрению графики в целом... О, это тот самый разговор, когда незаметно для себя переходишь на стихотворную форму изложения.

В этой игре каждый испытает нечто вроде шока — и причины его будут строго индивидуальны. Коллеге Вершинину больше всего понравилось зрелище, которое он увидел, подъехав к стоящему на земле в боевой готовности вертолету. В кабине сидели летчики, и четко различались огоньки на приборной доске. Лично меня больше всего поразил выстрел из танковой пушки. Казалось бы, мелочь. Но это надо видеть: вспышка, облако пыли, ясно виден откат (я ничуть не удивлюсь, если окажется, что в масштабе картинки он составляет те самые 305 миллиметров) — и струя серого дыма, выбрасываемая эжектором. Если выстрел производится с ходу, то дым сносится назад. Неплохо выглядит поражение целей (если не считать домА, уходящие под землю): в танках детонирует боеукладка, так, что башня, кувыркаясь, взлетает вверх, а вышки и мачты вполне натурально рушатся. (Кстати, сгоревшие танки уже нельзя перепутать с "живыми".) Продолжать можно долго.

Единственное разочарование — анимационные вставки. Когда вышел Lost Eden, все просто захлебывались от востор-



Полигон.

га: “Такой красивой анимации не было еще нигде!” Нигде. Если не считать тогдашнюю CD-версию Armored Fist, мультфильмики которой были выполнены на очень высоком техническом и художественном уровне. В Armored Fist 2 такого нет... Впрочем, это замечание относится ко всем трем последним играм NovaLogic.

...и Dolby Surround как вспомогательное

Сразу хотелось бы отметить музыку — ориентированную на широкие массы — и в то же время вполне “бронетанковую”. Она не надоедает.

Эффекты достойны всяческой похвалы. Вообще говоря, в последних играх NovaLogic звучат все объекты, которые могут звучать. В Comanche 3, переключив вид на цель, вы могли услышать, как лязгают ее траки (хотя особой необходимости в этом эффекте не было). Все это относится и к AF2.

Вообще, есть смысл играть в наушниках. Впечатления сразу усиливаются на порядок. Стереоэффекты в игре — на уровне и выше.

Moving Out, Marines!

Все правильно, наш танк принадлежит к соединениям американской морской пехоты. Благодаря этому мы и имеем возможность совершить почти кругосветное путешествие по глобусу.

Затевается все, как обычно, на полигоне. Интересно, что учебные миссии, в отличие от боевых, ВСЕ начинаются с длинного видеоролика, в котором какой-то на редкость суровый танкист ставит задачу. Эти миссии, по сути, являются упрощенными боевыми — условный противник отстреливается, причем вполне серьезно.

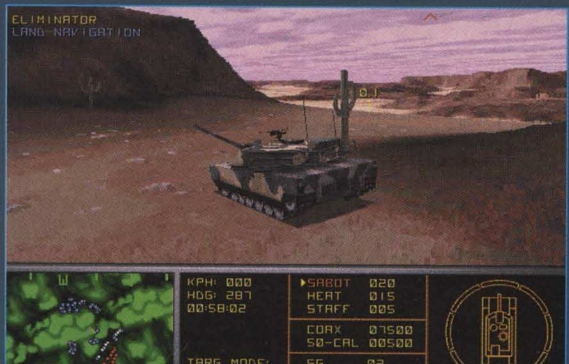
Кампаний несколько. Согласно традициям фирмы, миссии в них “консервированы”, а горячие точки весьма нетрадиционны. Монголия (явно не Внутренняя), ставшая перевалочной базой торговцев оружием, Сибирь (любимый разработчиками NovaLogic чукотский сепаратизм, не искорененный до конца “Лайтнингом” и “Команчем”), Конго, Иран... Считается, что самая трудная кампания — иранская.

Самый неприятный момент — ведется учет общего количества попыток и успехов. А некоторые миссии можно проходить очень подолгу. Посмотришь на соотношение 10:1 и расстроишься...

Есть и хорошая новость: появились различные уровни сложности. Но даже на самом легком вам скучать не дадут.

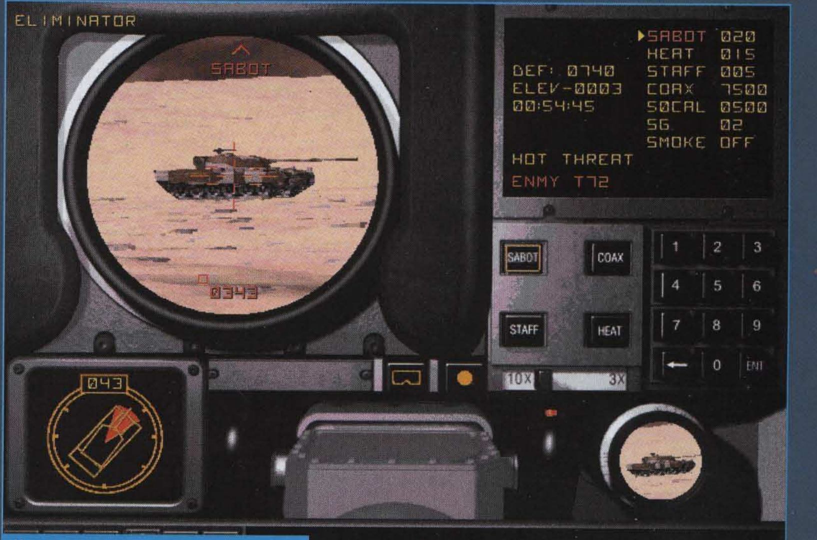
Склонившись над картой

Некоторый элемент стратегии присутствует. Это обязательно для всех танковых симуляторов. Масштабность миссий нарастает от кампании к кампании: один танк в Монголии, танковый взвод в Конго, два взвода в Сибири — и так далее. По мере увеличения количества подчиненных расширяются и ваши возможности по управлению ими. Взводы могут двигаться в разных боевых порядках и по разным маршрутам — все это можно указать.



Почти выжженная земля.

Помимо танков вашим силам иногда придаются БМП “Брэдли”. Кроме того, перед началом почти каждой миссии вам сообщат, сколько именно штурмовиков или вертолетов огневой поддержки ожидают вашего запроса на поражение.



Нажми на кнопку...



...получишь результат.

Кстати, нигде армейская авиация не работает настолько неэффективно и не является настолько уязвимой. Складывается впечатление, что “Апач” появляется над полем боя лишь за тем, чтобы оказаться мгновенно сбитым. Правда, все это справедливо и для авиации противника, но какое-то неприятное чувство все же остается...

В бою

Существуют два основных режима игры: аркадный и симуляторный. Помимо них присутствуют несколько опций, включение которых может существенно осложнить жизнь играющему. Самые суровые — реалистичное исправление повреждений и отсутствие автоматического захвата цели.

Теперь пора ответить на вопрос: почему все разработчики так любят “Абрамс”, причем именно модификацию M1A2. Дело в том, что именно этот тип танка имеет боевую информационную и навигационную системы. Большой дисплей, наглядно отображающий информацию об обстановке, резко повышает играбельность и в то же время не вступает в противоречия с требованиями к реалистичности. В Armored Fist 2

этот дисплей присутствует. Причем даже на "виде со стороны". И информацию отображает вполне наглядно.

Надо сказать, что танковая боеукладка довольно сильно отличается от пилонов под крыльями вертолета. Благодаря этому разработчики миссий были лишены любимой возможности втыкать геймеру палки в колеса, урезая боекомплект. Сорок пять выстрелов — не меньше! Конечно, снаряды тоже бывают разные. Но если цель миссии заключается в истреблении вражеских танков, то бронебойных подкалиберных дадут все же несколько больше.

Артиллерия присутствует. Как в "Команче". С единственной разницей: количество залпов ограничено, но вы не узнаете, сколько осталось.

Как было сказано ранее, имеет место быть и армейская авиация — "Апачи" и А-10. Толку от них почти никакого. У противника есть Ми-24 и Су-25. Эти машины легко и просто сбиваются очередью из крупнокалиберного пулемета (вообще, на "Абрамсе" установлены два пулемета; речь идет о зенитном, калибра 12,7). Такая легкость внушает некоторые опасения насчет реализма.

В качестве дополнительных мер защиты на танке установлены дымовые гранатометы (можно сделать всего два залпа) и термодымовая аппаратура. Противник пользуется аналогичными устройствами довольно активно. Но тут есть один нюанс. Дым полупрозрачен. Вы не потеряете цель из вида, а просто не сможете ее захватить. Но если цель неподвижна, а



Выстрел!



Это и есть "славный путь".

вы уже успели навести пушку (чаще всего так и бывает: противник ставит дымзавесу в ответ на облучение лазерным дальномером, и захват пропадает), — стреляйте. Дым снаряду не помеха. Кроме того, на неподвижную цель можно навестись и вручную.

Противник такую тактику не использует, поэтому дымовые гранатометы дают вам на время довольно надежную защиту.

Пушка. Стрелять лучше всего с дальних дистанций. Хуже всего — встречный бой в каком-нибудь ущелье. Тут ни за что нельзя поручиться, ибо "Абрамс", как и в предыдущей версии, можно убить всего одним выстрелом. Лучший вариант — занять господствующую высоту и методично отстреливать противников с большого удаления, а по возможности — вызвать на них артогонь. При этом надо быть готовым к двум вещам: элемент внезапности — явление временное, а танк на вершине холма так и просится в прицел, и второе — можно попасть под удар артиллерии (благо у врагов она тоже есть). Всегда может возникнуть необходимость быстро убраться с вершины. На такое дело лучше идти в одиночку, оставив взвод внизу. Кстати, лучше не следовать предписанному маршруту: почему-то именно с этого направления вас всегда и ждут. Лучше зайти с тыла. Правда, отклоняясь от маршрута, можно напороться на минное поле. Конечно, мины в AF2 довольно "добрые": максимум, что может случиться при подрыве, — перебьет гусеницу. Это исправимо.

Цель разглядеть нетрудно (это вам не "Абрамс" от I-Magic). Но если хочется, то всегда можно включить указатели — самые натуральные стрелки с подписями. Синие и зеленые указатели обозначают свои машины, красные — вражеские.

На происходящее можно смотреть с разных точек зрения: с места командира, наводчика и механика-водителя (последним я никогда не пользовался). Но лучше всего играть, глядя на происходящее со стороны: показания всех приборов отображаются на специальной панели внизу экрана, а обзор резко улучшается. В игре присутствуют четыре внешних вида — на разном удалении от танка, но на последнем машина уже почти неразличима.

Положительный момент: если подобьют, то всегда можно пересесть в другой танк. И так пока все не потеряешь.

Надо упомянуть и о multiplayer. Эта вещь сама по себе очень ничего, а последние игры NovaLogic, к тому же в режиме связи по модему, очень неплохо взаимодействуют с нашими шумными телефонными линиями и способны восстановить взаимодействие даже при длительном отсутствии несущей частоты.

Ждем дальнейших приказов!

Armored Fist 2 практически свободен от недостатков своего предшественника. Графика в нем великолепна, а играть стало куда проще (игра по-прежнему challenging, но в разумных пределах). Правда, он, как и все продукты NovaLogic, несколько аркаден — но именно "несколько", так что вопрос о жанровой принадлежности не стоит.

Красиво нарисовано, хорошо звучит, захватывает... Наш выбор.

Armored Fist II

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
NovaLogic

Издатель
NovaLogic

Рейтинги
Графика 99%
Звук 90%
Сюжет 80%

Интересность
94%

Системные требования
Pentium 120, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, SVGA, MS-DOS/ Windows 95



CHESSMASTER
5500
Deluxe
С полной документацией на русском языке
Спрашивайте в магазинах: МИР, Game Land, Союз, Белый Ветер, Компьюлинк, Партия, 1-С: Мультимедиа
о вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "СОФТ КЛАБ". Тел: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889.
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров
© 1995-1997 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape and Chessmaster are registered trademarks and the Mindscape logo is a trademark of Mindscape, Inc.
MINDSCAPE®

Андрей Ламтюгов

"Фланкер": полет продолжается!

Жизнь не стоит на месте. Она движется вперед, окрашивается в разные цвета, временами начинает бить ключом (и кто-то потом жалуется, что ему угодило по голове). Ко всем вещам, которые попадают в ее поток, жизнь относится двояко: либо выбрасывает обратно, либо несет с собой, и они сверкают под солнцем...

"Я был полностью захвачен боем. Классический поединок — двое против двух: ведущий "МиГ" и я — против этих двух янки."

Эрик Джойнер-младший, "Скопление целей"

"**Фланкер"** попал в этот поток почти два года назад. И он не был выброшен.

Дорога домой (режим "Возв")

Сначала — о самом главном. Московская компания "Азия" локализовала игру **Su-27 Flanker версия 1.5**. К моменту выхода этого номера .EXE коробки с надписью "Фланкер" — вот так, как здесь, русскими буквами — уже должны появиться в продаже.

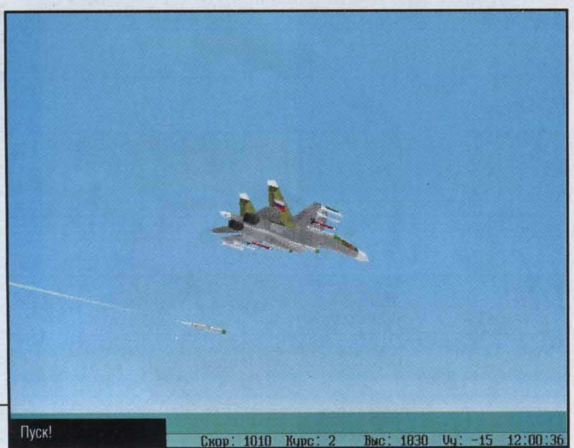
Конечно, самое главное — было переведено описание, этот мощный фолиант. Теперь мы уже можем называть его не заокеанским словом "manual", а так, как и должно было быть с самого начала, — "Руководством по летной эксплуатации".

Правда, при переводе оно было несколько сокращено.

А что это на радаре (режим "Двб")?

Наверное, стоит рассказать предысторию этого дела (для читателей, в руки которых не попал номер нашего журнала, тогда еще "Магазина игрушек", за февраль-март 1996 года). Итак, в 1995 году группа программистов, имеющих отношение к отечественной авиационной промышленности, при участии английской компании Eagle Dynamics создала сверхдетальный симулятор истребителя-перехватчика Су-27, который в натовских войсках называется Flanker. Издателями выступили фирмы Mindscape и SSI.

Игра мгновенно стала популярной на Западе. Она удачно продолжала тему, начатую нашими рассекреченными боевыми самолетами в Фарнборо, Ле-Бурже и на прочих авиасалонах. Надо сказать, что за рубежом пытались делать симуляторы наших машин ("Су-25" от Electronic Arts, "МиГ-29" от Spectrum Holobyte), но, конечно, всем им было далеко до "Фланкера", который создавали профессионалы (что касается тестеров, то, вероятно, имя Анатолия Квочура не для всех является пустым звуком).



Пуск!

Недостатки у "Фланкера", конечно, были. Ими традиционно считались бедноватая графика без текстур, несколько неудачный дизайн миссий (отсутствие тренировочных заданий по применению оружия, в которых противник оказывает слабое противодействие или не оказывает его вовсе) и, наконец, техническая сверхдетальность (характерная, скажем, для Microsoft Flight Simulator, — к сожалению, для многих геймеров это именно недостаток, а не преимущество). Кроме того, наших заокеанских друзей несколько смущало то, что все надписи на приборной доске были выполнены на русском языке, а параметры полета выдавались в метрической системе. Здесь с ними надо согласиться: при заходе на посадку вдруг осознать, что скорость самолета в два раза меньше, чем надо, а высота — в три раза больше, — довольно неприятно.

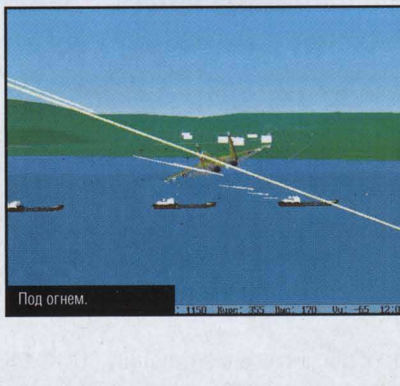
Надо сказать сразу: упомянутые моменты "Фланкер" не погубили. Какое там!

Вот что говорят профессионалы от авиации. Кристоф Бонне, инженер-компьютерщик концерна "Дассо", участвовал в создании истребителя "Рафаль": "Я предпочитаю "Фланкер". Эл Берген, работает летчиком свыше 15 лет: "IMHO, модель полета "Фланкера" — лучшая из всех, что я видел на домашнем компьютере". Т.Д.Хортон, разработчик летных тренажеров, летал на виртуальных F-16, F-18, F-111, C-5, CH-46/47, CH-53: "Фланкер". Я снова влюблен".

Кстати, Microsoft по достоинству оценила родство "Фланкера" и MSFS. И приняла меры. Это тема для отдельного (и далеко не самого веселого) разговора. Менеджер проекта от Eagle Dynamics Игорь Тишин вскользь упомянул об этой истории в своем интервью (см. ниже)...

Визуальный контакт (режим "Бвб")

Во-первых, нужно сказать сразу: "Фланкер-1.5" — это именно "Фланкер-1.5", а вовсе не mission disk, как утверждают некоторые. Вероятно, можно провести некоторую аналогию между "Фланкер-1.5" и "Final DOOM" — он именно final, и все уже замерли в предвкушении Quake (о предвкушениях поклонников "Фланкера" — чуть позже).



Под огнем.

А теперь — во-вторых.

Улучшилась графика. Текстур по-прежнему нет, но появился режим сглаживания цветов. Теперь, глядя на самолет, не скажешь, что он "собран" из кусочков

плоскостей. Намного приятнее стали смотреться небо, пламя и дым. К огромному сожалению, все это справедливо лишь для "вида снаружи".

Усилились стратегические возможности. С самого начала во "Фланкере" присутствовали так называемые "миссии генерала", для выполнения которых вовсе не надо было лично вести самолет. Достаточно было расставить на карте свои силы и отдать приказы — как в любой стратегии.

Но любая стратегия дает возможность охватить взглядом поле боя. А этого во "Фланкере" как раз не было. Можно было смотреть лишь на отдельно взятый самолет или корабль, что не очень удобно.

Этот недостаток был устранен, как только появился "режим АВАКС" — вид сверху в абсолютно произвольном масштабе и выдача кратких сведений по наблюдаемым объектам. Кроме того, сам редактор миссий был несколько усовершенствован (хотя все отзывались о нем только положительно).

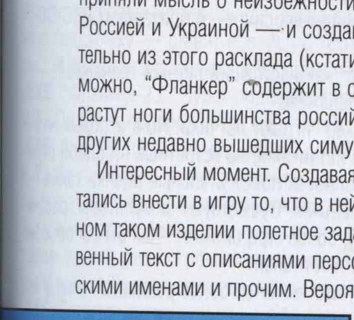
Помимо этого были расширены возможности вовлечения в дело живых людей. Теперь "Фланкер" в этой области ни в чем не уступает другим играм — он поддерживает игру по модему, нуль-модему, локальной сети и Интернету. В связи с этим было введено еще одно небольшое усовершенствование: различные схемы раскраски самолетов — всего их 26. Конечно, вряд ли кто будет летать на розовом Су-27, но некоторые варианты выглядят весьма симпатично.

И, наконец, новые миссии и "демки". Как уже отмечалось, "Фланкер" располагает очень неплохим редактором, позволяющим легко и просто создавать собственные миссии и модифицировать незаблокированные существующие. Пользуясь этим, за два года существования игры ее поклонники создали великое множество миссий. Около 150 из них заняли свое место на диске с версией 1.5.

Другой нюанс "Фланкера" — немалые возможности по созданию демо-миссий. Большое количество таких "демок" было включено в игру, в результате чего отпала необходимость в некоторых разделах описания: учиться на наглядных примерах, демонстрируемых виртуальными асами, — это куда лучше, чем читать любые, даже очень хорошие инструкции.

О самих миссиях можно говорить долго. "Фланкер" позволяет генерировать конфликты между Россией, Украиной, Турцией, США и абстрактной неизвестной державой. Но все тут же приняли мысль о неизбежности конфликта именно между Россией и Украиной — и создавали миссии исходя исключительно из этого расклада (кстати, не только в этой игре; возможно, "Фланкер" содержит в себе ответ на вопрос, откуда растут ноги большинства российско-украинских сценариев в других недавно вышедших симуляторах).

Интересный момент. Создавая миссии, некоторые авторы пытались внести в игру то, что в ней отсутствует в принципе. В одном таком изделии полетное задание — это длинный художественный текст с описаниями персонажей, диалогами, псевдорусскими именами и прочим. Вероятно, автор хотел сделать "Фланкер" хоть немного похожим по духу на Wing Commander.



Странно, но факт. К сожалению, некоторые демо-миссии требуют версию 1.1 или 1.2, не желая работать с версией 1.5.

Полет (режим "Марш")

Здесь я могу порекомендовать очень немногое. Во-первых, что касается аппаратного обеспечения. Очень немногие игры требуют сложного, "навороченного" джойстика. Так вот, "Фланкер" — как раз из этих немногих. В принципе, можно обойтись клавиатурой. Но я бы посоветовал не просто джойстик, а джойстик с двумя "шляпками" — одна, чтобы управлять радаром, и другая — чтобы крутить головой. Поворот головы имеет принципиальное значение: "Фланкер" имитирует реально существующую нашлемную систему целеуказания, вы можете захватить цель, просто посмотрев на нее и не разворачивая самолет.



Все криволинейное, все освещено...

Педали, кстати, тоже пригодятся.

Не менее важно освоить режим "padlock". Вначале в этом режиме, пытаясь развернуться в сторону противника, вы будете срываться в штопор, врезаться в землю и все такое. Но не освоив "padlock", вы можете даже не рассчитывать на победу в бою (особенно в режиме "head to head").

Некоторые пилоты использовали такой прием (общественность долго не могла решить, считать ли это за cheat): "Фланкер" позволяет имитировать отказы различных систем — с определенной вероятностью или указав точное время отказа; так вот, эти ловкачи устанавливали мгновенный отказ САУ; самолет при этом не теряет управления, но тут же отключаются все ограничители, в результате чего машина становится гораздо маневреннее.

По общему мнению, в воздушном бою самые опасные противники такие (в порядке уменьшения опасности): Су-27, МиГ-29, F-16, F-15. Су-27, висящий на вашем хвосте, — это почти безвыходная ситуация. Лучше его туда не пускать.

Оптимальный способ освоить применение какого-либо оружия — это создать самому очень простую миссию, записать ее выполнение и просмотреть. С редактором, повторюсь, работать очень легко, а в режиме "воспроизведение" можно свободно переключать виды (в отличие, например, от F/A-18 Hornet 3.0).

Но лучший способ получения рекомендаций — это связаться с асами, которые имеют несколько своих клубов в Сети.

Там же вам порекомендуют приобрести какую-нибудь книжку по тактике ведения реального воздушного боя. К сожалению, у нас в стране с такой литературой не густо. А на Западе — пожалуйста. Все приведенные там рекомендации можно с успехом применить во "Фланкере".

Кто-то летит навстречу (вновь режим "Двб")

Настало время сказать несколько слов об игре, которая относится к "Фланкеру" так же, как, к примеру, Quake к DOOM'у. О "Фланкере-2", находящемся сейчас в разработке. Так вот, реакция людей, увидевших скриншоты и avi-файлы из Flanker 2 (они, кстати, представлены на рецензируемом диске), всегда предсказуема (это проверялось и на выставке E3, и на сайте SSI): в первый момент человек впадает в столбняк, дальнейшие симптомы строго индивидуальны.

Дабы не дублировать интервью с Игорем Тишиным, я не буду особо останавливаться на перечислении features Flanker 2.0. Отмечу лишь такой момент. В обозримом будущем должны выйти два очень фундаментальных авиасимулятора — Falcon 4 от MicroProse и F-15 Eagle от Jane's Combat Simulations, кои рискуют оказаться в положении персонажей известного анекдота — "пришел лесник и всех разогнал".

Su-27
Flanker 1.5

Разработчик
Eagle Dynamics

Издатель
Mindscape

Рейтинги
Графика 80%
Звук 65%
Сюжет 90%

Интересность
89%

Системные требования
486DX2/66, 16 Мбайт RAM, 35 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Золотая середина по имени "Фланкер"

"Фланкер-2.0": десять часов летной практики — и в бой!

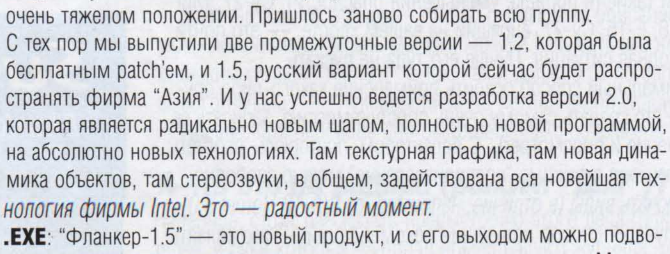
Если бы заголовок "Мифы и реальность" не был таким затасканным, то он, безусловно, подошел бы для данного материала. Многие вопросы в нашем интервью с менеджером проекта SU-27 Flanker ***Игорем ТИШИНЫМ*** *родились вследствие необходимости подтвердить или опровергнуть самую разную информацию о "Фланкере", гуляющую по Сети.*
Но зачастую ответы на эти вопросы оказывались еще более поразительными...

Game.EXE: Прошло уже два года с тех пор, как вышел "Фланкер", то есть уже можно подводить какие-то итоги. Как бы вы охарактеризовали это время — что-то вас порадовало, чем-то были разочарованы...

Игорь Тишин: Были моменты радостные и были моменты тяжелые. Самый неприятный момент — это то, что фактически группа, которая разработала версию 1.0, развалилась, и два наиболее талантливых участника этого проекта — Сергей Фокин и Сергей Безручкин ушли в Microsoft. Последняя буквально сманила их, перекупила... И год назад проект был в очень тяжелом положении. Пришлось заново собирать всю группу.
С тех пор мы выпустили две промежуточные версии — 1.2, которая была бесплатным patch'ем, и 1.5, русский вариант которой сейчас будет распространять фирма "Азия". И у нас успешно ведется разработка версии 2.0, которая является радикально новым шагом, полностью новой программой, на абсолютно новых технологиях. Там текстурная графика, там новая динамика объектов, там стереозвуки, в общем, задействована вся новейшая технология фирмы Intel. Это — радостный момент.

.EXE: "Фланкер-1.5" — это новый продукт, и с его выходом можно подводить некоторые итоги в этой истории, которая длится уже два года. Мы можем сказать, что "русские идут"...

И.Т.: Нельзя сказать, что это только русские. В создании игры принимало участие много людей. Так, нашим главным консультантом был Ник Грей. Наш "патрон" — фирма Fighter Collections. Джим МакКоннеки — вице-президент фирмы Mindscape. Вы видели список пилотов — в нем отсутствуют русские имена. Участие зарубежных партнеров достаточно велико, и нельзя сказать, что эта игрушка — чисто русская. Наши программисты, но их тестеры. Нельзя отделить одну часть работы от другой.



Это было не очень сложно.

Их маркетинг — без такого маркетинга игра осталась бы просто неизвестной.

.EXE: ...И будучи разработанной в России, игра возвращается с Запада...

И.Т.: Ну, так нельзя сказать. Сначала она была издана на Западе, потому что в России рынок был не готов. И рынок игр, и рынок компьютеров. Ведь игра рассчитана в первую очередь на "домашнего пользователя". А давно ли компьютер появился в домашнем употреблении в России? Совсем недавно. Год-два...

.EXE: В версию 1.5 были включены "самопальные" миссии, которые создавались пользователями по всему земному шару. И вы имели возможность познакомиться с контингентом геймеров, которые в это играют. Как бы вы охарактеризовали этот контингент? Кто играет во "Фланкер"?

И.Т.: Вообще-то, контингент самый разный. Но в основном те люди, которые разрабатывают миссии, которые являются наиболее продвинутыми пользователями, "прожженными" фанатами, — это летчики. Ведь летчик — не такая уж и редкая профессия. Все мы летаем самолетами, ВВС разных стран насчитывает достаточно значительный контингент. Эти люди любят свое дело и с удовольствием играют во "Фланкер", предпочитая его прочим играм. В настоящее время по поводу "Фланкера" нас атакуют австралийцы. А англичане попросили нас сделать флоппи-версию — в британских ВВС CD-ROM-драйвов не очень много...

.EXE: И они используют "Фланкер" как настоящий летный тренажер?

И.Т.: Да, как настоящий летный тренажер.

.EXE: Итак, в основном во "Фланкер" играют летчики. Но в игровых журналах, которые издаются никак не летчиками, не встретишь ни одной отрицательной рецензии, и в сетевых опросах положительные оценки также резко преобладают над отрицательными. Существуют симуляторы, рассчитанные на более широкую публику, более эффектные... Как бы вы объяснили интерес не профессионалов, а любителей?

И.Т.: Люди интуитивно чувствуют, что является более реалистичным, а что — нет, даже не обладая какими-то специальными знаниями. Все летали на самолете и все имеют представление о том, что такое полет. Так же как многие люди слушают хорошую музыку и, не будучи специалистами, отмечают, что музыка хорошая. Они чувствуют это интуитивно, не имея какой-то особой музыкальной грамоты. То же самое с игрой.
Хотя тон в обсуждении задают, как правило, профессионалы. Они как бы направляют общественное мнение, сообщают, на что обратить внимание, что является более сильной стороной, что — менее, и так далее.
Кстати, я получаю огромное количество писем, и это письма от профессионалов. И, как правило, там огромное количество замечаний. Несмотря на общее мнение, что игра, конечно, восхитительная. Они стараются, чтобы игра стала еще лучше, и прилагают свои усилия. Фактически, сложился целый клуб.

.EXE: Кстати, насчет реалистичности. Это правда, что математическая модель полета учитывает вес пушечных снарядов и ложных целей?

И.Т.: Нет, это не так. Это будет в версии 2.0, но в версии 1.5 это не так. Ни вес снарядов, ни вес "искусственных самолетов" не учитывается. И вообще, динамика самолетов, уравнения, которые описывают динамику всех объектов, не имеют ничего общего с реальной динамикой. Это просто имитация. Имитировать на компьютере Pentium, даже Pentium GP реальные уравнения движения этих объектов просто невозможно.

.EXE: Но об этой имитации очень благожелательно отзываются профессионалы: "самая удачная модель полета в истории" и так далее...

И.Т.: Мы этим гордимся. Это просто очень удачная находка, которую мы эксплуатируем. В версии 2.0 она будет еще более развита, поскольку появляется возможность использовать плавающую арифметику и процессоры



Последний рейс.

Pentium. Не секрет, что плавающая арифметика в процессоре Pentium работает так же быстро, как целочисленная арифметика, чего нельзя сказать о 386-м процессоре, под который первоначально делалась игра много лет назад. И это дает возможность получить еще более реалистичную картину. Можно будет учитывать и изменение массы, и изменение загрузки топлива, и более тонко учитывать такие эффекты, как штопор... и так далее и тому подобное. Движение объектов становится более плавным, более реалистичным.

.EXE: И в версии 2.0 изменится абсолютно все, начиная с идеологии, с построения миссий...

И.Т.: Нет, идеология не изменится, изменится программа. Ее возможности будут расширены за счет того, что радикально пересмотрен программный код. И использованы все новейшие достижения технологий Intel.

Кстати, Intel очень интересуется нашей разработкой и оказывает всестороннюю поддержку — ставит новейшую технику, приглашает на все семинары... И делает это абсолютно бескорыстно.

.EXE: "Фланкер-2.0" будет поддерживать OpenGL?

И.Т.: Он будет поддерживать как OpenGL, так и Direct3D.

.EXE: А не могли бы вы рассказать об AI, о компьютерных противниках?

И.Т.: Их тактика — это реальная тактика боевых самолетов. Вообще говоря, все знания, которые использованы, взяты из иностранной литературы. Вот у меня стоит большой шкаф с библиотекой Jane's, около пятнадцати томов. Кроме того, огромное количество российской открытой литературы. И никакой своей науки мы здесь не развили.

.EXE: Сетевые источники называют разную дату выхода "Фланкера-2.0". Не могли бы вы внести ясность?

И.Т.: Вообще, точная дата неизвестна никому и никогда. Однако, в соответствии с нашими планами, к лету новая версия уже должна быть на рынке.

.EXE: И там будет динамическая кампания — не как во "Фланкере-1.0"?

И.Т.: С точки зрения кампании — нет. Это абсолютно новый модуль. И новые возможности, которые, на наш взгляд, не используются ни в одной игре. И это направление — развитие стратегических возможностей игры — представляется нам очень перспективным.

.EXE: То есть это будет динамическая стратегия, каковая была в iF-22 и, вероятно, будет в четвертом Falcon'е, — что-то происходит независимо от вас...

И.Т.: Ну, то, что было в четвертом Falcon'е, я наблюдал на выставке E3. Нет, это совсем другое. Но принцип тот же — все будет происходить независимо от вас. Будет несколько возможностей принимать участие в игре — либо заниматься самому стратегическим планированием, либо выполнять роль летчика в уже планируемой и выполняемой компьютером стратегической игре, либо принимать какие-то ограниченные решения, влияющие на ход автоматически управляемой кампании.

.EXE: И опять о втором "Фланкере". Судя по скриншотам, графика фантастическая, и сразу возникает вопрос: какая для этого понадобится машина?

И.Т.: "Фланкер-2.0" будет рассчитан на широкий спектр компьютерной техники. В зависимости от того, какой компьютер и какие графические средства будут у пользователя, эта игра приобретет те или иные потребительские свойства. Будет реализована графика как самого нижнего уровня, аналогичного тому, который был в версии 1.0, для Pentium 100 без акселератора, так и совершенно новая текстурированная графика для самых современных компьютеров технологии GP с графическим акселератором и так далее. Пользователь сам будет иметь возможность выбирать и наращивать возможности игры в зависимости от того, как растут возможности его компьютера.

.EXE: Я вновь о реалистичности. Про реалистичность полета мы уже говорили, а реалистичность применения оружия... Общественность была, например, заинтересована тем фактом, что для пуска противорадиолокационной ракеты нужно, чтобы ваш самолет "повели". Есть ли какие-то моменты, которые подвергались преднамеренному изменению по разным соображениям?

И.Т.: Конечно. Сами понимаете, квалификация людей, которые нас консультировали, существенно превышает тот уровень знаний, который заложен в игре. И поэтому мы преднамеренно просим наших консультантов избегать включения какой-либо информации, которая может представлять интерес для...

.EXE: ...определенных организаций.

И.Т.: Да, для определенных организаций и вероятных противников нашей страны. Упаси Бог, стараемся не разгласить никаких сведений, которые каким-либо образом нам достались от бывших сотрудников секретных НИИ. И второе — мы хотим сделать "Фланкер" увлекательным занятием. Если делать полностью реалистичную игру, то в увлекательности она, конечно, проиграет.

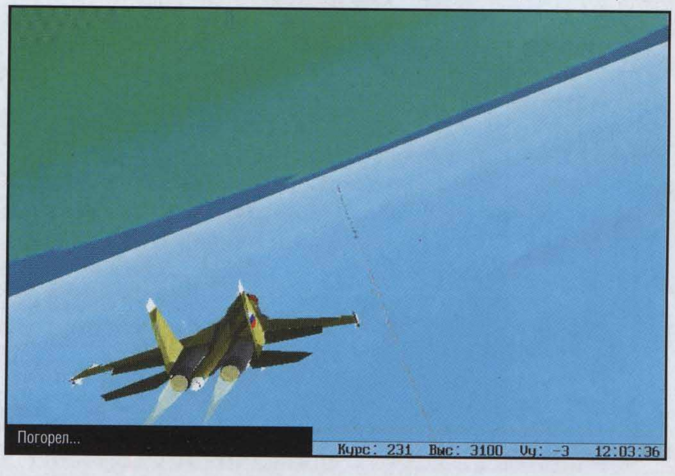
.EXE: Но если полностью следовать требованиям увлекательности, то получится аркадный симулятор типа "Команча".

И.Т.: Надо было найти некую золотую середину, которую мы, как нам кажется, нащупали и собираемся держаться ее дальше.

.EXE: А кампания та же, тоже против Украины, или будет что-то еще?

И.Т.: Вообще говоря, мы не планировали "воевать" против Украины. Если вы играли в игру, то видели, что там может быть большое количество сторон — это могут быть и Турция, и США. В сценарии игры заложена возможность воевать на любой стороне против любой стороны. Война против Украины не была заложена в игру. Не знаю, почему все так это оценили.

Мы собираемся раздвинуть границы игры. Туда будет входить часть Турции. А в дальнейшем мы собираемся использовать другие территории. Вы знаете, что Китай закупил Су-27, и в Индии Су-27, и на Кипре установлены наши установки С-300. География применения самолета Су-27 и его раз-



Погорел...

личных модификаций постоянно расширяется. И соответственно будут расширяться границы игры “Фланкер”.

.EXE: Правда ли, что текстуры земли были сделаны с рассекреченных фотографий наших спутников?

И.Т.: Нет, с фотографий иностранных спутников. Эти фотографии абсолютно открыты. Продаются совершенно свободно.

Во “Фланкере-2.0” будет много чего интересного. Там будут совершенно потрясающие звуки — как у реального самолета.

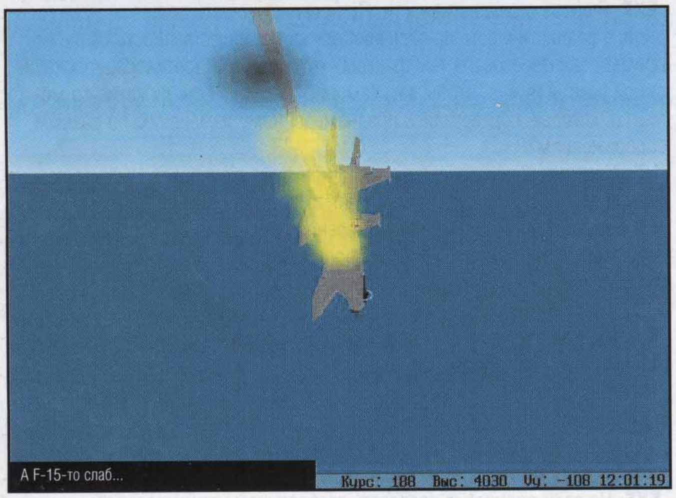
.EXE: Они будут записаны с настоящих двигателей?

И.Т.: Они будут записаны с настоящих двигателей и синтезированы. Это абсолютно новая технология Intel. Будет реализовано изменение тона звука. Вы же слышите звук по-разному — спереди, сзади. И допплеровский эффект...

.EXE: И допплеровский эффект?

И.Т.: Конечно. А если вы находитесь в зоне ударной волны самолета, пролетающего на сверхзвуковой скорости, то слышите хлопок. Все, как в реальной жизни. Эффекты реверберации, раскаты...

Будет и аркадный режим — упрощена динамика, упрощено вооружение. И более быстрая графика, такая же, как в F-22.



А F-15-то слаб...


Реальный шот из “Фланкера-2.0”. Снимите шляпы!

Реалистичная графика в таких игрушках, как F-22 достигается за счет значительного упрощения других аспектов (например видимости). И территория отнюдь не реальна, поскольку те геометрические куски, которые описывают этот рельеф, все время повторяются.

Мы пытаемся сделать некую аркадную версию, чтобы менее продвинутые пользователи также могли получать удовольствие от игры.

.EXE: Вообще, “Фланкеру” ставилось в минус отсутствие “летной школы” — тебя сразу бросают в пекло и ты не успеваешь ничему научиться...

И.Т.: Как Кожедуб во Второй мировой войне. Десять часов самостоятельной летной практики — и вперед, в бой. Здесь будет десять часов летной практики.

.EXE: И последний вопрос — о пилотах и contest'ах. Правда ли, что победителя конкурса, планируемого Mindscape, ждет поездка в Крым и полет на настоящем Су-27?

И.Т.: Есть такие планы!

Интервью вел **Андрей Ламтюгов**.

С Т

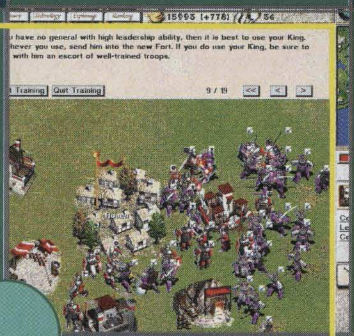


Р А Т

Е

Т И

- Seven Kingdoms
- Pax Imperia 2
- Uprising



Seven Kingdoms

"Я пытался найти здесь хотя бы одну упущенную деталь, и не смог этого сделать. На сегодня это, пожалуй, самая детализированная стратегическая игра в реальном времени."

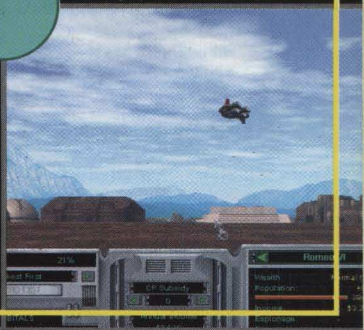
9

И

Pax Imperia 2

"Как бы то ни было, но Pax Imperia 2 по-прежнему остается "глобальной космической стратегией" и, несомненно, представляет интерес для всех поклонников MoO2."

72





Uprising

"Больше стратегии, чем в любой action. Больше action, чем в любой стратегии. Так говорят об игре сами создатели. Они правы на сто процентов."

Game.EXE НАШ ВЫБОР

78

СЕРГЕЙ КЛИМОВ
президент компании Snowball Interactive

Охота за геймобайтами, или Включенное воображение

"Хорошая игра отображается не на экране монитора, а в голове играющего", — любит повторять создатель "Цивилизации" Сид Мейер, а как до этой головы добраться — дело разработчиков. "Вы стоите на свежескошенном поле, к северу от вас расположен обычный деревенский дом, чьи окна закрыты ставнями, начинает темнеть..." Это предложение, с которого начинался первый Zork, порождало в воображении игроков образ более сложный и глубокий, чем посчитанная в 3D предыстория только что вышедшей последней части этой серии, Grand Inquisitor...

На одной из лекций в рамках конференции разработчиков, проходившей на последней E3, Боб Бейтс, президент и основатель Legend Entertainment, дизайнер и программист многих по-настоящему "легендарных" игр, поделился воспоминаниями о том, как он создавал свои первые игры:

"Мы сидели в офисе всю ночь напролет и пытались придумать, как будет реагировать игровой мир на самые неожиданные действия героя. Мы тщились сделать так, чтобы в ответ на самое дурацкое поведение, например, "use money on the wall", вместо стандартного "nothing happens" заскучавший игрок получал какую-нибудь совершенно необычную реакцию. Мы хотели удивить его, сделать так, чтобы он подпрыгнул от неожиданности, чтобы хоть на миг, но ему показалось, что игровой мир ожил и внутри его компьютера действительно сидит маленький человечек, с которым он и играет!"

Однако технологический прогресс этого человечка чуть не прибил. С приходом графики "прекрасный принц" превратился в набор оранжевых пикселей, а таинственное пение друидов — в занудное верещание бипера. Возможности, открытые перед играми переходом на CD, Hi-Res, Hi Color и т.п., так и остались по большей части неиспользованными. Технологии, которыми была одержима практически каждая команда начала девяностых, затмили сюжет и вместо подсказывания образов перешли к их навязыванию.

В споре за наибольшее количество одновременно вращаемых на экране полигонов неизбежно проигрывал игрок, вместо игрового мира получавший пусть быструю, но неимоверно скучную математическую модель. Вместо напряжения аркады ему подсовывали демонстрацию нового способа вращения плоскости при 35 кадрах в секунду, а вместо загадок квеста — иллюстрацию использования оцифрованного видео. Полки игровых магазинов превратились в выставку достижений современной полиграфии.

Но все в этом мире, к счастью, меняется. Пожилые CEO больших корпораций вдобавок к "агрессивному маркетингу" запомнили новое для них слово "играбельность", а разработчики усвоили, что тестирование производят не только для того, чтобы выловить ошибки несовместимости конфигураций, но и для того, чтобы эту самую "играбельность" отследить и по возможности улучшить.

В индустрии есть такое понятие, как "gamebytes". Это играбельность (gameplay), поделенная на объем игры (megabytes). Совсем недавно этот показатель, прежде стремившийся к нулю, вдруг начал снова набирать высоту. Кажется, что вышедшие за последние шесть месяцев игры, как это ни удивительно, научились использовать доступные им возможности и стремятся донести до игрока уникальные и многосторонние миры. Подсказывают образы и моделируют ситуации, предоставляя игроку вместо yes/no целый спектр разнообразных вариантов.

Обязательность 3D, о которой так много рассуждали на прошлогодней E3, наконец-то получила свою правильную интерпретацию, и оказалось, что требуемая степень трехмерности игрового мира, воспринимавшаяся ранее исключительно в рамках first-person, различна для каждого жанра. Вместо возбужденного "круто!" описание трехмерности очередного проекта теперь натыкается на конкретный вопрос "а какая именно?".

Полная свобода действий, предоставленная игроку в Extreme Assault, вылилась в трудности с управлением и похожий на битвы средневековых рыцарей multiplayer gameplay, при котором участники сначала разъезжаются по углам, а потом сломя голову несутся друг на друга в надежде подцепить противника в краткий момент встречи посередине "ратного коридора".

К нашему с вами счастью, идея использования абсолютно того же быстрого полигонального движка в походовой стратегии, пришедшая в голову Томаса Херцлера из Blue Byte, породила замечательный проект Incubation, одним из самых больших достоинств которого является именно полная трехмерность происходящего, делающая игру более реалистичной и доступной для восприятия игроком, переносящая действие с экрана в воображение человека. Оно и только оно позволяет нам переживать за судьбу командора Брэтта, представленного на экране сотней серых полигонов, на месте которых нам видится суровый космический десантник.

Хорошо, что немецкие разработчики понимают разницу требований, предъявляемых к 3D различными жанрами. Основным критерием выбора типа трехмерного движка для будущего проекта теперь служит вовсе не техническое совершенство, а способность задействовать воображение игрока, ведь то, что оказалось так кстати в Incubation, запросто убьет готовящихся Settlers III.

Итак, за последнее десятилетие мы с вами стали свидетелями перехода игр от скованного лишь воображением играющего текста к ограниченным системными требованиями графике и звуку. В результате последовавшего рывка технологий начала 90-х разработчики внезапно получили больше возможностей, чем могли реально использовать, и многие из этих решений только сейчас находят свое более-менее удачное применение.

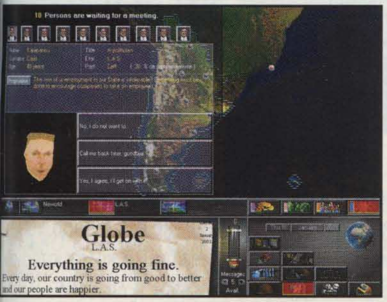
Технологически ориентированные проекты наконец-то сменяются играми со своей собственной, уникальной атмосферой, детализированными умными персонажами и оптимальным уровнем свободы действий, которыми вы можете наслаждаться без подсчета скорости вывода пикселей, вокселей и полигонов, потому как основное действие вновь происходит в вашем воображении.

Именно таких игр — стратегических в первую очередь — я и пожелаю вам в следующем сезоне.

С Сергеем Климовым можно связаться по e-mail: **sergei@snowball.ru**.

Третье тысячелетие

Если верить отцам-основателям киберпанка, в новом тысячелетии нас ждет много интересных вещей. Полная криминализация общества, захват мегакорпорациями государственной власти, экологический кризис, кибернетизация человечества и разнообразные мутации. К сожалению, эти румяные американские бойскауты и усилия Европейского Союза



отравили наше светлое киберпанковское будущее, и, похоже, Новый 2000-й год пройдет без особых эксцессов. Так что, в каком состоянии мы встретим новую эру развития человечества, уже понятно. А вот каков будет мир через 500 лет?

На этот вопрос попытались ответить ученые-футурологи из Cryo. Более года они бились над решением загадки, но так и не смогли найти ответ. Отчаявшись, они решили выпустить игру-симулятор и выпустить ее на широкий рынок. Игра так и называется — **3d Millennium**. Создатели обещают, что это будет самый глобальный симулятор за всю историю игрового мира. Политика,



демография, социология, география и экономика — игра охватывает все эти области знания и моделирует развитие — ни много ни мало — целой планеты!

Игрок выступает в роли Президента планеты и должен за пятьсот лет привести ее в порядок. Или полностью разрушить — создатели хвастаются, что 3d Millennium будет самым политически НЕкорректным симулятором. Вырубить дождевые леса под корень или оставить их в покое, уволить персонал огромного индустриального комплекса или нет — решать вам, но учтите, что от ваших действий будет зависеть судьба человечества в целом.

В качестве игровой площадки — модель поверхности Земли, выполненная с высокой точностью. Социологическая, экономическая, политическая информация по целым континентам, отдельным странам и даже их районам поможет нам в выборе правильного решения. В ходе игры нам придется общаться с множеством различных людей, учитывать



интересы политических и этнических групп, религиозных организаций и преступных группировок. Общую атмосферу создают замечательно сделанные ролики, телевидение 21-го века — политические новости, репортажи с места событий и просто реклама.

Игра появится в конце этого года и будет идти, разумеется, под Windows 95. Мне кажется, всем будет интересно посмотреть на первые эксперименты Cryo в области стратегических игр. Трудно предугадать, что мы получим в итоге, но звучит интересно, а главное — свежо.

Хакер доигрался!

То, что залезать в чужие компьютеры, особенно в секретные военные системы, не очень хорошо, мы уже знаем. Но что делать, если ты уже там и имеешь полный контроль над супермашиной? Над компьютером, который создан специально для моделирования крупномасштабных военных операций по всему миру? Быть особенно осторожным, рекомендует нам издатель новой игры в жанре RTS компания MGM Interactive.

Осторожным и внимательным, потому что малейшая ошибка может привести к печальным последствиям. Так было в известном фильме про чрезмерно сообразительного хакера Дэвида Лайтмена. Фильм назывался **Wargames**, и игра с одноименным названием во многом повторяет его сюжет. Хакер попытался перепрограммировать машину для создания стратегических игр, но неожиданная поломка возвращает на место старую программу (бред-то какой! — **O.X.**). И теперь уже неизвестно — играем ли мы, или руководим настоящей боевой операцией. Судьба человечества в наших руках, и на протяжении 15 сеансов (миссий) мы только тем и занимаемся, что спасаем мир.

Впрочем, если у вас другие планы относительно человечества, вы с таким же успехом можете занять место... взбесившегося компьютера и покончить с ненавистным хакером, а заодно с обществом, его породившим!

Этот проект имеет несколько интересных особенностей. Его продюсером является сам Роб Алвей (Robb Alvey), работавший в свое время над Dune II и Command&Conquer. Разумеется, ветеран RTS-жанра не в состоянии



придумать что-то еще, кроме клона игры своей боевой молодости. С другой стороны, Wargames едва ли будет напоминать первую "Дюну". Начнем с того, что "движок" игры полностью трехмерный, как в Myth, и мы наконец-то сможем вращать поле боя на 360 градусов, а также приближать и удалять его. Единственное, что нам не позволено, это поднимать и опускать голову, хотя разработчики думают о добавлении и этой степени свободы, правда, в ограниченном объеме — на несколько фиксированных позиций.

И если Myth с трудом можно отнести к классическим RTS, то Wargames будет мил именно поклонникам Red Alert, Total Annihilation и прочих подобных игр. Правда, теперь мы получим по-настоящему трехмерный рельеф и полигональные юниты, чего раньше еще нигде не было.

Несмотря на то что 3D engine игры достаточно быстро крутится и на обычном компьютере, разработчики обещают представить вариант и для 3Dfx-акселераторов (ура!). Таким образом, мы сможем отпраздновать еще одно событие — первый C&C, поддерживающий 3Dfx.

Монстры RTS без труда разберутся в управлении Wargames, да и вообще почувствуют себя, как дома. Впрочем, кроме полного 3D их ожидает еще несколько сюрпризов: каждая миссия будет иметь не только основную, но и дополнительную цель; и, что более интересно, ваш компьютерный

оппонент также имеет перед собой какие-то задачи! Если он выполняет их раньше вас, то одерживает победу — даже если перевес сил на вашей стороне.

Баланс сил в игре распределится следующим образом. Представители компьютерной армии меньше числом, но используют высокотехнологичное и весьма эффективное вооружение. Люди в Wargames достаточно слабы, но берут, как обычно, числом и наглостью.

Как уже говорилось, игроки смогут выбирать сторону, и от полной победы их отделяет по 15 миссий с каждой стороны. Чтобы "Военные игрища" получили дополнительный интерес, карты местности при игре за



компьютер и/или хакера не будут повторяться. Кроме того, разработчики обещают придумать что-нибудь еще — это будет либо редактор миссий, либо генератор случайных уровней, а может быть, даже программа для создания новых юнитов.

В дополнение к 30 одиночным миссиям игроки получат поддержку multiplayer-режима. "Кооперация", Deathmatch, "Убей всех" и "Захвати флаг" — на данный момент только четыре игрока одновременно могут принять участие в этих игрищах, но авторы выжимают из себя все соки, чтобы увеличить это число до восьми.



Вот, собственно, и все, что мы можем сказать об игре сегодня. Если проект окажется интересным, мы обязательно расскажем о нем подробнее, а полная версия увидит свет лишь в начале 1998 года.

Оранжевый подсолнух

Широко известная в узких кругах немецкая компания Sunflower, которая раньше занималась исключительно разработкой детских обучающих программ, не так давно заявила о себе, как о серьезном разработчике стратегических игр и, более того, как о родоначальнике "нового стратегического жанра" (!). Поводом для столь нескромных заявлений послужила стратегическая игра **Anno 1602 — Creation of the New World**. По словам разработчиков, их детище отнюдь не будет "простым торговым или бизнес-симулятором, а позволит игрокам создать свои собственные реалистичные миры..."

Действие игры происходит на нескольких клочках суши, разбросанных в бескрайнем океане. Нам предстоит колонизировать новые территории, осваивать их, налаживать торговлю с соседними островами и, возможно, охранять собственные поселения от внешних врагов. В отличие от большинства подобных игр, в Anno 1602 упор будет сделан на торговую и дипломатическую деятельность, а не на завоевания. "Игрок, который полагает, что дорога к победе лежит через конфликт, заранее обречен", — утверждают авторы. Однако, как и в настоящей жизни, не все в Anno 1602 идет мирно и гладко. Набеги пиратов, стихийные бедствия и компьютерные оппоненты, автоматически подстраивающиеся к сильным и слабым сторонам человеческой тактики, не дадут нам скучать. Отношения с соперниками предстоит выяснять в режиме реального времени, однако если слишком много внимания уделять только этой части игры, производство и торговля придут в упадок или даже совсем остановятся...



Итак, игра начинается с открытия ранее скрытых от человеческого глаза островов, каждый их которых имеет свой, неповторимый климат и разнообразные природные ресурсы. Поэтому выбор острова для организации первого поселения является очень важной задачей, решение которой окажет влияние на всю дальнейшую игру. Высадившись, игрок приступает к строительству колонии и выстраиванию первой, простейшей, цепочки производства. С подъемом экономики становятся возможны торговые отношения с соседями, уровень которых в сильной степени зависит от дипломатии. Например, поддержание добрососедских отношений с местными аборигенами поможет вам не только искать, но и находить золото, а это в игре весьма важно. Помимо прочего разработчики хвастаются дружелюбным интерфейсом пользователя и качественной, детализированной графикой.



Так что — действительно "рождается новый жанр"? Не думаю, лично мне кажется, что заявления о новом графическом стандарте в истории жанра звучат слишком самоуверенно. Но взгляните на картинки из игры — детализированные 3D-модели сооружений, которых, кстати, будет около 60 типов, выглядят очень мило и неплохо вписываются в общий пейзаж.

Подытоживая, могу сказать, что Anno 1602 представляется мне несколько запоздавшей реакцией на Colonization, однако традиционное немецкое качество и добротность игры заметны невооруженным глазом. Более конкретные оценки можно будет сделать в конце ноября, когда игра появится на немецком рынке.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

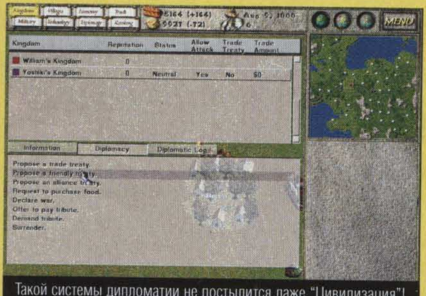
Песня о семи королевствах

Seven Kingdoms

Олег Хажинский

*Жаль, что демо-версия **Seven Kingdoms** от I-Magic попала в наши руки только сейчас. Случись это на месяц раньше, игра непременно заняла бы свое законное место в ряду великолепных Age of Empires, Total Annihilation и Dark Reign (см. "тему" 10-го .EXE-номера). Почему? Потому что перед нами еще один "урод" в семействе RTS, сработанный руками Тревора Чана, того самого человека, что сделал Capitalism. Влияние Самого Сложного Экономического Симулятора ощущается в "Семи королевствах", но отнюдь не сразу. Сначала может показаться, что перед нами еще один WarCraft-клон. Далеко нет. Игра также далека от WarCraft, как и от Capitalism. Это что-то новое, большое и, похоже, потрясающе интересное.*

Знакомство с демо-версией проходило в несколько этапов, и отношение автора к игре в итоге поменялось от настороженно-скептического к возбужденно-восторженному. Начинается все, действительно, достаточно скромно и даже обыденно. Ничем особенно не примечательная графика сразу же отправляет нас во времена WarCarft 2. Плоские рисованные картинки, призванные изображать деревни, элементы растительности и рельефа, смотрятся мило, но не более того. Крепкие мужики с топорами привычным движением мыши собираются в кучу и отправляются открывать новые территории, выражая свое согласие унылыми возгласами. Опытного WarCraft-мена должно несколько смутить обилие кнопок на правой панели управления. Понажимав их еще минут пять, он обнаружит, что "Семь королевств" ведут себя не совсем адекватно тому образу, который игрок уже создал в своей голове. Проницательный стратегоман, возможно, разглядит



Такой системы дипломатии не постыдится даже "Цивилизация"!

на верхней панели управления не менее загадочные надписи "Шпионаж", "Технологии", "Торговля", "Дипломатия" (и прочая)...

Здесь самое время прокричать "Мама, куда я попал?!" и броситься в отступление. Не торопитесь — разработчики позаботились о нас, снабдив "дему" десятком обучающих миссий, в которых подробнейшим образом расписывается что, зачем и почему.

Процесс постижения правил Seven Kingdoms занял немало времени и постоянно прерывался восклицаниями вроде "Ух ты!", "Вот это да!", "Круто!". Представьте себе, что вы берете непримечательный ящичек, открываете его и обнаруживаете в нем еще один, побольше. А в том — еще один, и так далее. Игра распухала на глазах, и призрак "Капитализма" уже забрезжил откуда-то сверху. Я пытался найти здесь хотя бы одну упущенную деталь, и не смог этого сделать. На сегодня это, пожалуй, самая детализированная стратегическая игра в реальном времени.

Кадры

Персонажей любой стратегической игры мы привыкли обзывать нерусским словом "юниты". Персонажи тоже привыкли и уже не обижаются. Ситуация грозит в корне измениться с выходом Seven Kingdoms. Здесь у каждого, простите, вырвалось, юнита есть свое имя и фамилия. Более того, любой обитатель этого мира имеет свою профессию. Это может быть просто крестьянин, или шахтер, или пролетарий, солдат, ученый — список можно продолжать. Уровень мастерства жителей задается отдельным параметром, который растет с опытом и тренировками. Темное и забитое крестьянство — лишь начало карьеры в Seven Kingdoms. Легким движением руки вы учите уму-разуму заданное количество мужиков, получая рабочих нужных для дела профессий. Не рекомендую увлекаться про-



Дебет, кредит — короли наших дней должны знать толк в экономике.

цессом найма: эта крайне непопулярная у местных жителей мера здорово снижает вашу славу в деревне.

Да, кстати, каждый обитатель этого мира имеет свои политические убеждения. Спросите любого (где здесь любой?), и он ответит, как он к вам относится и даже как он будет к вам относиться в ближайшем будущем. Контролировать этот параметр очень важно. Солдаты, лояльность которых упала ниже 30%, бросят своих начальников и уйдут искать королей подобрее. Крестьяне поднимут восста-



Пока не изобретено более серьезное оружие, приходится биться на мечах.



Похоже, за мою деревню взялись серьезно...

ние, и их придется усмирять остатками верных боевых частей. Методов держать своих верноподданных в радости и довольстве масса. Отловить угрюмого и выдать ему денежную премию за успехи — действенно, но мелко. Лучше одолеть какое-нибудь мифическое существо — народ всегда рад успехам своего покровителя и его доблестной армии.

Стройка

Зданий в игре не так уж много, но зато их взаимное расположение принципиально важно. Строительство концентрируется вокруг деревень, которые существовали до вашего появления и, если все пойдет хорошо, останутся на этой земле после вашей кончины. Шахты сооружаются в районе залежей полезных ископаемых. Ресурсы доставляются на ваши заводы, где из них производятся товары народного потребления. Правда, чтобы народ потребил их, вам придется построить еще и рынок. Все здания имеют между собой условные связи, которые показывают, как распределяются первичные и вторичные ресурсы в экономической системе одной деревни. Направляя эти потоки, вы указываете, куда поставлять руду, на какой рынок везти товары и т.д. Разумеется, выбрав любой объект, вы получите подробнейшую информацию о содержимом его складов, приносимом доходе и эффективности работы. Не забывайте, что внутри каждого здания трудятся живые люди (поименно), чьи способности влияют на конечную эффективность работы.

Национальный вопрос

Одна из оригинальнейших черт игры — различие персонажей по национальности. В каждой деревне живут представители разных народов, относящиеся друг к другу... не правда ли, и вы об этом подумали?.. по-разному же. Вы никогда не сможете просто прийти и занять нейтральную деревню, если ее жители против вашего правления. Зато можете, вырезав три четверти населения, заставить оставшихся подчиниться. Только... в результате вы получите полуразрушенную деревню с революционно настроенным населением. Другой способ — задавить авторитетом. Постройте неподалеку свой форт и поместите туда самого влиятельного генерала. Кстати, в генералы вы производите самых талантливых солдат, когда и сколько хотите. Со временем напряжение между народами исчезнет, особенно если периодически одаривать местных жителей памятными сувенирами.

В этом состоит основной принцип игры: силовое решение вопроса не всегда эффективней дипломатического. Очень развитая система дипотношений позволяет устанавливать торговые и политические союзы, объявлять войны и, конечно, засылать шпионов.



Выбор места для строительства имеет решающее значение.

Что осталось?

Почти все. В голове крутятся десятки интересных моментов, о которых хочется рассказать, но, увы, мы подходим к финалу. Остается только надеяться, что уже в следующем номере мы уделим полной версии Seven Kingdoms больше внимания. Игра этого заслуживает. Эксперимент в области скрещивания стратегии в реальном времени и экономического симулятора можно считать успешным. Пройдет совсем немного времени, и вы убедитесь в этом сами.



Охота за голосами.
Синие и желтые борются за нейтральную деревню.



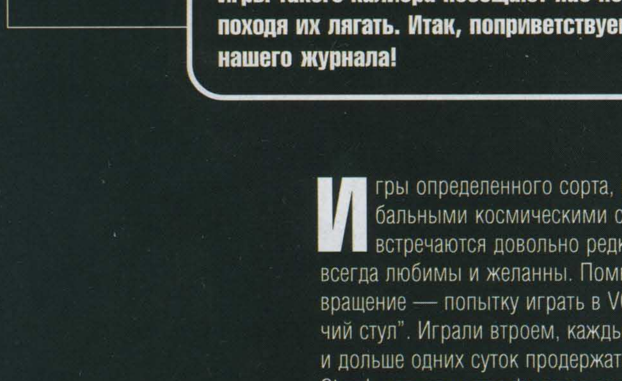
1С
Фирма "1С", Москва
123056, Москва, а/я 64
(095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07
1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru
Линии консультаций:
(095) 253-08-27,
(095) 253-64-13
hline@1c.ru
ПЕРВЫЙ РОССИЙСКИЙ WARGAME
"БОРОДИНО" представляет собой военную игру, моделирующую реальные исторические события Великой Отечественной войны 1812 года. Отличительной особенностью игры является высокая точность моделирования боевых действий и реальной обстановки, основывающаяся на детальной карте местности, исторических данных о составе, расположении и характеристиках отрядов, принимавших участие в сражениях.
"Бородино" содержит два игровых режима: классический походовой и в реальном времени.
УСПЕХА В БОЯХ!
БОРОДИНО
НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
TURN BASED & REAL TIME
Фирма 1С г. Москва
Редут Раевского
Семеновская
Красный
Лосьв

Олег Хажинский

Воздушные замки глобального космоса

Позволю себе перефразировать изречение известного народного героя: мы ждали, ждали и наконец дождались. *Pax Imperia 2*, глобальная космическая стратегия, сравнимая по масштабу с Master of Orion 2, наконец удостоила нас своим появлением. О своем намерении сделать ремейк самой популярной космической стратегии на "Макинтоше" (доступной, впрочем, и пользователям PC) разработчики заявили лет сто назад. За этот немалый срок игра успела заполучить нового издателя, раз пять поменять сроки выхода и, боюсь, немного устареть. Хотя давайте (до поры) отбросим в сторону нездоровый скепсис и упаднические настроения. Игры такого калибра посещают нас не столь часто, чтобы походя их лягать. Итак, поприветствуем Pax 2 на страницах нашего журнала!

Игры определенного сорта, которые я называю "глобальными космическими стратегиями", в природе встречаются довольно редко и, очевидно, поэтому всегда любимы и желанны. Помню за собой необычное извращение — попытку играть в VGA Planets в режиме "горячий стул". Играли втроем, каждый тратил на ход минут по 15, и дольше одних суток продержаться не удавалось. Помню Stars!, наркотик для фанатов микроменеджмента. И, конечно, Master of Orion, праздник, который всегда со мной. Ascendancy, красивую попытку повторить успех MoO, увы, провалившуюся. После MoO2, которому удалось продержаться на пике несколько меньше, чем своему предшественнику, наступила длительная пауза. Паузу пытались заполнить, впрочем, достаточно бездарно, некоторые подражатели, имена которых мы упоминать не будем. Выжить в условиях недостатка "глобальных космических" нам помогала уверенность в завтрашнем дне. Как бы плохо нам ни было, мы знали, что в запасе есть Pax Imperia 2. И вот...



Парад уродов. Не нравится — создай свой.

Часть первая, заздравная

Рождение

Одно только перечисление *всех возможностей игры* вызывает у поклонников жанра обильное слюноотделение. Мы же немного растянем этот процесс, остановившись на самых главных моментах Pax 2. Начнем с самого начала, то есть с выбора расы. Представите-



ли 16-ти рас плавают в специальных чанах, ожидая, пока игрок нажатием кнопки вызовет их к жизни. Краткий анализ содержимого чанов демонстрирует нам яркую коллекцию типажей неземной жизни, среди которых есть и тупые, но мощные солдафоны, и хрупкие, но не в меру сообразительные ученые, и раса Штирлицев и Зорге, а также (куда без него) родное человечество, одинаково бездарное во всем.

Разумеется, бывалый игрок, не задерживаясь ни на секунду перед готовыми персонажами, прямым ходом отправляется в комнату Design, где ему представляется возможность "сгенерить" расу по своему образу и подобию. Методика создания своей расы во многом аналогична MoO2, но превосходит ее в гибкости. Химический состав атмосферы для дыхания, диапазон приемлемых температур — все это в дальнейшем скажется на выживаемости расы. Затем непременные бонусы, в физической и культурной сфере, например, склонность к торговле или привычка жить под землей. Дальше начинается самое интересное — настройка "способностей" представителей создаваемой расы к разным областям деятельности — науке, производству, шпионажу и т.д. Здесь мне понравилось, что "скилы" задаются в процентах — от 50 до 150 с шагом 10. Это дает нам целое море комбинаций. Задайте начальный уровень научных познаний в каждой области, и дело готово! Новоиспеченные захватчики готовы к труду и обороне.

Мир

Мир, который нам предстоит захватить, может достигать гигантских размеров. 100 звезд, вокруг каждой вращается пяток-другой планет, кои ждут своего часа быть захваченными или колонизированными. Чтобы не запутаться в таком разнообразии, создатели ограничили нас в свободе перемещений, связав звезды линиями "нуль-переходов". До 15-ти игроков одновременно готовы сразиться вместе с нами за мировое господство, а регулировать их пыл позволяют 5 уровней сложности. Определившись с такими формальностями, как собственное имя, цвет флага и вид кораблей, мы сразу оказываемся в гуще событий. Время пошло!

О времена, о нравы!

Время пошло в самом прямом смысле. Не пытайтесь искать кнопку "Конец хода", ее просто нет. Плюс это или минус в такой большой и сложной игре? Скорее, плюс. Ход времени в любой момент можно остановить, обдумать положение и раздать приказы. При этом в игре постоянно сохраняется напряженная, реалистичная атмосфера, которая не дает вам скучать. Приятный женский голос сообщает о любом мало-мальски достойном внимания событии, а кликнув мышью на экране сообщений, мы переносимся к месту события. Очень удобно и быстро, что,

впрочем, можно сказать про все элементы игрового интерфейса Pax 2.



Расширение

Любой опытный космический стратег знает, что залог успеха в таких играх — неудержимая экспансия. Скауты разведывают соседние звездные системы, а транспорты с колониями на борту уже спешат к наиболее подходящим для жизни планетам. Родина штампует новых колонизаторов, и вскоре молодая Империя вырастает до приличных размеров. Но что удивительно — забота о колониях не есть наша прерогатива! Здесь нельзя, как в MoO2, пересылать колонистов с планеты на планету, так что население прибавляет в числе "естественным путем".

Каждый мир является источником денежных, научных, производственных и "шпионских" ресурсов, но изменять приоритеты мы можем только опосредованно — через сооружение нужных зданий. С постройками в Pax 2 совсем необычно. Создатели предусмотрели несколько стандартных порядков строительства, задав которые, мы как бы настраиваем планету под определенный род деятельности. Режимы "Производство", "Наука", "Финансы", "Шпионаж" и "Самые быстрые — вперед" перекрывают список всех разумных вариантов развития. А если вам так не кажется, создайте любое количество собственных "порядков" и используйте их в игре.

Чрезмерная самостоятельность на местах, очевидно, объясняется наличием губернаторов и советников. Каждой звездной системой управляет свой человек (жаба, осьминог и т.д.), а флот, науку, экономику курируют советники. В процессе игры штат чиновников растет, кадры куются, прибавляя в умении и опыте. Аппаратные перестановки — достаточно важная часть игры. Бездарных губернаторов лучше увольнять, талантливых — переводить в штат советников. В конечном итоге это скажется на вашем развитии. Впрочем, возможна ситуация, когда даже самый талантливый "визирь" вдруг начнет работать из рук вон плохо. В чем дело, может быть, он устал? Нет, его подкупили разведслужбы других цивилизаций.

Дипломатия

Я намеренно поместил главу о дипломатии раньше описания сражений. Система отношений с соседями в игре очень развита и действительно работает. В игре с 16-ю соперниками находиться в состоянии войны со всеми просто невозможно. Конкуренты легко идут на контакт и сами часто обращаются с различными предложениями. Война, нейтралитет и союз не исчерпывают всех возможных взаимоотношений с соседом. Внутри союза возможно заключение других договоров — о торговле, о праве дозаправки на базах другой стороны, о совместной научной деятельности и т.д. Разумеется, в каких бы прекрасных отношениях вы ни находились с соседом, ничто не мешает вам засылать к нему шпионов и проводить "теневые" операции. Если вы были не прочь украсть пару-другую технологий в MoO2, Pax 2 вызовет у вас восторг. Здесь можно уворовать не только технологию, а целый корабль или информацию о планете. Мятежи, саботаж на отдельных кораблях или целых планетах, подкуп или физическое уничтожение официальных лиц — все это возможно при достаточно развитой шпионской сети.



Более того, у нас есть возможность обратиться к другой расе с любым предложением, составленным по типу "дай мне это и ты получишь то", сопроводив его обращением в свободной форме. Не волнуйтесь, AI не анализирует английскую речь. Это виднеются ноги multiplayer-режима.



Орбитальная бомбардировка — это эффектно.

Два столпа

Две вещи, без которых немыслима ни одна "глобальная космическая", это наука и дизайн кораблей. В Pax 2 все это реализовано по полной программе. Исследования ведутся сразу по пяти направлениям — "Вооружение", "Защита", "Корабли", "Колонии" и "Космос". Дерево наук достаточно развесистое и содержит более 200 тем. Развитие в каждой области далеко от линейного, и игрок, решая, чем будут заниматься ученые, практически всегда оказывается перед значительным выбором. Впрочем, нерешительные стратеги могут вообще не заглядывать в "ученый" экран. Советник по науке (если он не подкуплен, конечно) выберет за вас оптимальную, на его взгляд, тему.

Дизайн кораблей. Эта часть игры мало отличается от того, что было в MoO2, и это хорошо. Один из шести корпусов, броня, два двигателя — один для прыжков, другой для перелетов, ECM, компьютер, щиты и море, море оружия. Несколько палуб будущей "Звезды смерти" готовы вместить тонны различного вооружения. Плюс непременные specials, самые хитрые и полезные штуковины.

Вы можете насочинять столько конструкций, сколько душа просит, неумолимый научно технический прогресс не даст вам остановиться. Устаревшие корабли разрешается отправлять на металлолом или модернизировать, положившись (в который раз) на вкус советника по флоту. Он же, кстати, готов разрабатывать за вас и дизайн самого современного аппарата, только дай ему волю.

Готовые флотилии кораблей кружат по орбитам планет, валяя дурака или обучаясь в космической академии (случись ей "соорудиться" на орбите), и ждут своего часа.



Часть вторая, заупокойная

Час пробил

В конце концов вся эта мишура — дипломатия, наука и дизайн — отходит на второй план, обнажая чистую и незамутненную цель игры — убить всех. Здесь самое время вспомнить о том, что игра идет в "реальном времени". И если до первой стычки такой подход подстегивал созидательную активность игрока, то после начала войны вы превращаетесь в комок нервов. По просторам ваших звездных систем в различных направлениях начинают летать корабли противника, а так как одновременно везде быть нельзя, потери неохраняемых планет становятся для вас неприятным сюрпризом. Если на планете есть оборонительные сооружения, минные поля и т.д., или происходит стычка в открытом космосе, время замирает, и игрока приглашают поучаствовать. Он, впрочем, может проигнорировать приглашение, сделав вид, что ему неинтересно. Через некоторое время бой закончится сам по себе, и время опять обретет движение.



Так как в режиме паузы трудно найти себе интересное занятие, игрок чаще всего принимает приглашение и оказывается... в кошмаре. А как еще назвать тактическую систему битв в Pax 2?

Сражения проходят в не менее "реальном времени", на огромной и при этом совершенно пустынной территории, обозначающей космос. Справа внизу виднеются (иногда) фрагменты планеты. Казалось бы, десятки, если не сотни кораблей-участников, разнообразное вооружение, необходимость учитывать ориентацию кораблей и прочие тонкости обещают нам интереснейшую "игру в игре". Как бы не так. Создателям, на мой взгляд, удалось провалить эту часть полностью. Если уж и делать битвы а-ля RTS, то дайте нам все средства управления, свойственные этим играм. Возможность выделять корабли в группы, задавать им манеру поведения, маршрут движения, и т.д. Ничего этого нет! Об эффективном управлении большой армадой кораблей различного типа даже и говорить не приходится. Остается лишь полагаться на AI и кнопку "Auto".

Слово правды

Я мог бы не сочинять этой главы. То, о чем я рассказал выше, чистая правда и дает вам непредвзятое описание возможностей Pax 2. Однако совесть не позволяет мне оставить вас в таком окрыленно-возвышенном состоянии перед встречей с игрой. Дело в том, что вслед за эйфорией от выхода долгожданного продукта приходит понимание того, что Pax 2 все-таки далека от Игры Нашей Мечты. Очень далека.

Масса мелочей и нестыковок портит впечатление. Графика. Два балла с небольшим. Серые палитры, безвкусное оформление. Мелочь для игр такого рода, но все равно неприятно. Интерфейс пользователя сделан средненько, будто бы на скорую руку. Это, впрочем, не относится к его структуре. Управление ОЧЕНЬ удобное и значительно превосходит MoO2.

Микроменеджмент, столь нелюбимый одними и желанный прочими, в Pax 2 вообще вышел погулять. Аж в отдел опций, к кнопкам "Save", "Load" и "Quit". Кошмар составления самодельного порядка строений методом пузырьковой сортировки усугубляется полным отсутствием подсказок о назначении того или иного здания. Да, контролировать экономику пятисот планет трудно и даже невозможно, но до этого этапа надо еще доиграть. Не лучше ли было оставить нам право выбора, заниматься строительством или нет, выбирать самим научные темы или нет. Это же так просто.



Дерево наук. Как мы это любим!

AI на моей памяти не допускал тяжелых ляпов, но есть один момент, который вызывает беспокойство. На высоких уровнях сложности соперники стартуют явно в более выгодных начальных условиях. У них больше планет, больше транспортных кораблей. Уж не попытка ли это скрыть слабость AI?

Про неудобство управления в тактических сражениях я уже сказал, это явный просчет авторов. Раздражает невозможность оккупировать планету иным способом, кроме полного уничтожения на ней всего живого. Захват кораблей противника тоже не предусмотрен.

Что еще? Всякие мелочи. Мы задаем подходящую температуру и атмосферу для нашей расы, но в игре получить информацию о физических условиях на планете не можем. Уже найден первый баг — уровень "шпионских ресурсов" на планетах считается неверно. Столько месяцев работы — и вдруг такие ошибки?

Итог

Копаться в игре, выискивая мелкие недоработки, — дело дурацкое. Тем более что игра интересная, сильная и, что называется, "с потенциалом". Однако чувствуешь что-то вроде обиды — мы ждали Pax 2 не один год. За это время было столько игр-аналогов, был MoO2, опыт которого можно было бы учесть. И вот прошел год с лишним, и что? Мы получаем игру, которая выглядит... сырой. Масса интересных идей, добрый размах, но здесь недоделано, там недодумано, тут сделано на скорую руку. Обидно. Есть у меня подозрение, что на разработчиков из Heliotrope оказывалось сильное давление издателями. Кажется, будто сложная и разнообразная игра была здорово упрощена-обрезана, а затем на скорую руку ей вернули часть прежних возможностей...

Как бы то ни было, но Pax Imperia 2 по-прежнему остается "глобальной космической стратегией" и, несомненно, представляет интерес для всех поклонников MoO2. Нужно время, чтобы по-настоящему оценить все плюсы и минусы новой игры. Не забывайте multiplayer, до 16-ти человек по локальной сети и в Интернете. Учитывая развитую систему дипломатии и реальное время — это может быть весело, очень весело.

А на прощание у меня есть для вас новая тема для медитации. Вы еще не забыли, что Firaxis занимается разработкой своей "глобальной космической" — Alpha Centaura? Так что будем ждать. Мы люди привычные...

Pax Imperia Eminent Domain

Разработчик
Heliotrope Studios
•
Издатель
Toys HeadQuarters
•
Рейтинги
Графика 61%
Звук 80%
Сюжет 91%

Интересность
89%

Системные требования
486DX4/100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Олег Хажинский

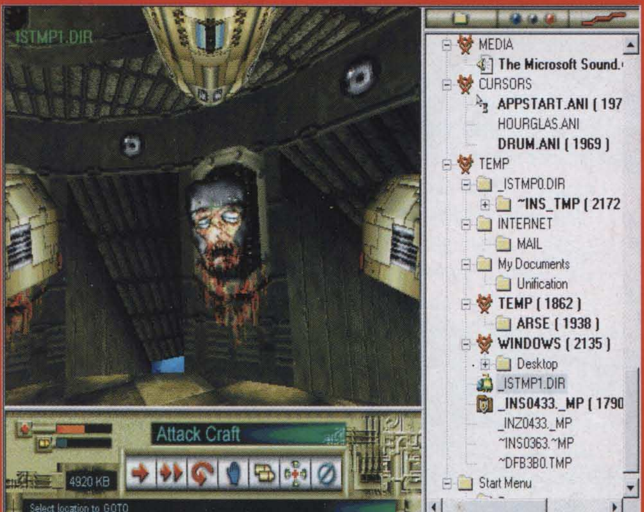
Aidstest не поможет

Не знаю, стоит ли писать об этой игре. Даже не уверен, игра ли это вообще. Во всяком случае это брутальное развлечение входит в моду в Европе и грозит перекинуться через океан, в Америку. Критики проекта считают, что надо немедленно остановить разработчиков этой "программы", пока она не натворила бед в руках какого-нибудь ребенка. С другой стороны, многочисленные сторонники этого вида отдыха заявляют, что только теперь ощутили настоящий азарт и увлечение "игрой". Наше любимое слово взято в кавычки, ибо мы имеем дело с самым обычным компьютерным вирусом, которым тысячи людей добровольно заражают свои файлы. Вирус выпущен фирмой Telstar и называется просто — *Virus*.

Обычным этот вирус, правда, можно назвать только с натяжкой. Он занимает 300 Мбайт и потому распространяется на компакт-дисках. В данном случае размер вируса совершенно не важен, ведь разработчики не стремились скрыть его от глаз пользователя и антивирусных программ. Этот вирус запускается любителями острых ощущений совершенно добровольно и как бы предлагает пользователю поиграть в игру.

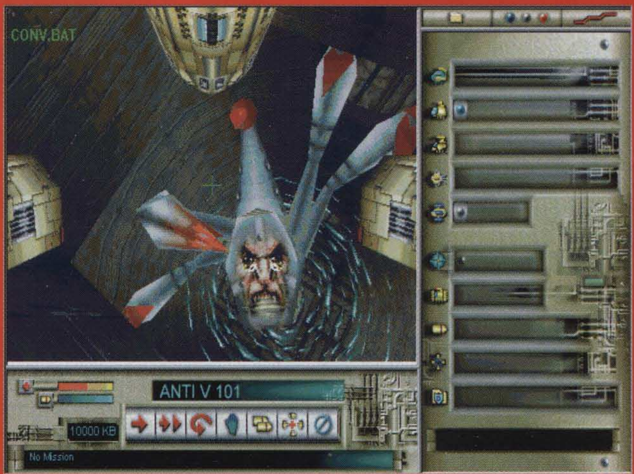
Какой дурак согласится запускать на своем же компьютере вирус добровольно, спросите вы. Удивительно, но таких людей масса! Если в обычных играх проигравший отделывается моральным унижением и необходимостью наблюдать картинку с позорной надписью "You lose", то здесь неудачник теряет свои файлы, портит собственное железо и в конечном итоге предстает перед необходимостью форматирования жесткого диска на физическом уровне. Постоянный риск и реальная опасность потерять своим трудом накопленные данные почему-то привлекают людей. Есть и другая категория играющих — хулиганы, запускающие Virus на компьютерах своих друзей, в офисах. Virus, окопавшийся на сетевых дисках, через два-три дня способен поразить все файлы сервера, и даже десяток самых умелых игроков не смогут выбить его оттуда.

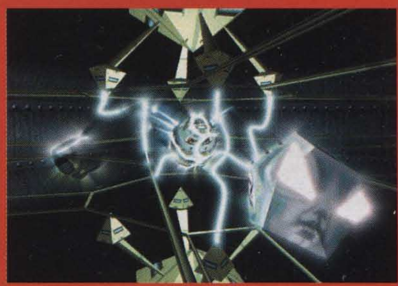




Немного информации

Разумеется, сам я Virus не запускал и не собираюсь (и вам заказываю!). Дома у меня хранится немало ценных файлов, например коллекция фотографий жуков в true color, а на просьбу протестировать программу в редакции на компьютере Мотолога я натолкнулся на стену косности и непонимания. И тем не менее кое-какую информацию об игре я сообщить могу.





Virus существует в трехмерном виртуальном пространстве, созданном на основе дерева каталогов ваших носителей информации. Инсталлируется Virus долго, сканирует жесткие диски, опрашивает дисковод, перехватывает прерывания и вообще всяческим образом узнает побольше информации о поражаемом компьютере. Единожды запустившись, он начинает действовать, планомерно самокопируясь и поражая данные в ваших каталогах. С этого момента процесс становится необратимым, выход из игры или отключение компьютера из сети не помогают, а только усугубляют ситуацию.

Мир ПК

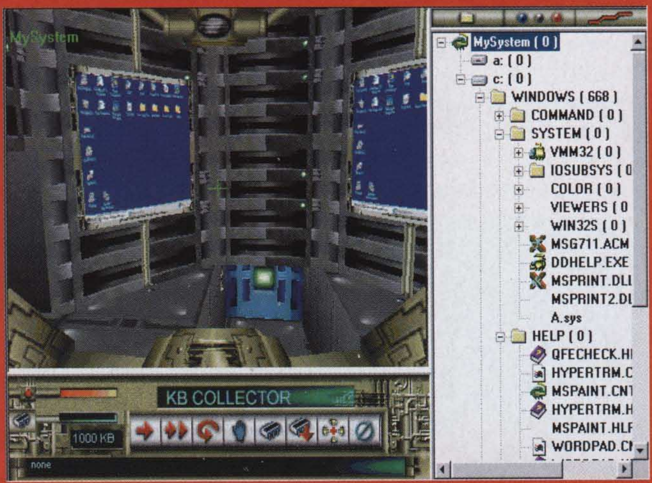
Единственный способ одолеть заразу — это победить ее. Для этого владелец заражаемого компьютера (или так называемый "игрок") с помощью специального графического интерфейса переносится внутрь своего компьютера и приступает к контрмерам. "Игрок" перемещается по территории PC на специальном летательном аппарате и расстреливает из особого рода излучателя метастазы распространяющегося вируса.

Те, кто смотрит внутрь своего компьютера из окон Norton Commander'а или подобной плоской программы, возмож-

но, почувствуют легкое головокружение и потерю ориентиров. Другие, насмотревшиеся фильмов "Хакеры", "Джони Мнемоник" и прочей голливудской околокиберпанковской ерунды, почувствуют себя как дома. Каждый файл на вашем компьютере, оказывается, представляет собой зал довольно



больших размеров. Залы эти обставлены по-разному, но большей частью напоминают фрагменты выставки недобитых абстракционистов. Способ перемещения внутри собственного дис-



кового пространства озадачит даже бывалых виртуалов. Для того чтобы, к примеру, спуститься в каталог нижнего уровня, мало напряженно смотреть в монитор и, суча мышью, бросать отрывистые фразы "Сейчас, сейчас мы взломаем его". Нет, необходимо еще найти дверь зеленого цвета и устремиться в нее. Двери других цветов открывают пути к соседним файлам и наверх, к корневому каталогу диска C:, откуда открывается роскошный вид на содержимое дисковода A:.

Внешне это похоже на сильно недоделанный Descent, причем первый. Разработчики Virus, сконцентрировавшись на разрушительной, деструктивной части своей программы, преступно мало внимания уделили графическому интерфейсу. Написан он не слишком профессионально, работает не спеша, а качество текстур оставляет желать чего-то другого. Возможно, версия для 3D-акселераторов сможет исправить ситуацию (не дай Бог, конечно!).



Борьба с вирусом

Гоняться, как сумасшедший, по собственному винчестеру и отстреливать метастазы — это несолидно, быстро надоедает, а главное — неэффективно. Этот метод способен лишь на время отложить полное поражение жестких дисков и периферии. Для кардинального изменения ситуации в лучшую сторону "игрок" должен возводить внутри своего компьютера заводы по производству боевых мобильных программ-роботов, автономно перемещающихся по закоулкам вашей файловой системы. Кроме заводов возможно также строительство стационарных охранных комплексов, располагаемых в наиболее важных для вас каталогах (DOS, Windows, Games), мастерских по починке поврежденных роботов и складов с боеприпасами. Для всего этого требуются ресурсы, в качестве которых выступают, как ни странно, килобайты. На ранних этапах развития "игрок" перелетает от файла к файлу и, как пчелка, собирает с них килобайты. Затем это дело перекладывается на плечи специальных сборщиков килобайтов.





Колыбелью сопротивления вирусу, нашей базой, является завод по переработке килобайтов. Сборщики килобайтов стекаются сюда из всех каталогов и дисков, а завод "перегоняет" килобайты в чистую, незамутненную энергию. Экстракт килобайтов дает жизнь новым фабрикам и боевым роботам. Борьба с вирусом проходит непросто. Упорные сражения идут за каждый файл, за каждый каталог. Чем "развесистее" файловая система поражаемого компьютера, тем сложнее (и для кого-то интереснее) локализовать очаги поражения и в конце концов заставить вирус отступить на диск A:, вытащить дискету и сжечь ее как можно скорее.

Последнее предупреждение

Появление Virus, на мой взгляд, имеет очень важное историческое значение. Компьютерные игры все более проникают в реальную жизнь, а реальность все больше становится похожей на компьютерную игру. Да, пока нам недоступны игры, в которых между проигрышем и физической смертью игрока был бы поставлен знак равенства. Однако потеря данных и масса проблем по переустановке Windows 95 и всех драйверов — это реально уже сегодня. Готовы ли мы к таким игрищам? Я не уверен в этом. Именно поэтому я намеренно занижаю общий рейтинг Virus (хотя, по правде сказать, там должен быть "Наш выбор"), надеясь, что это поможет уменьшить число потенциальных жертв. И да поможет нам Бог.

Virus

Game.EXE НЕ РЕКОМЕНДУЕТ

Разработчик
Kidum Multimedia

Издатель
Telstar

Рейтинги
Графика 55%
Звук 44%
Сюжет 95%

Интересность
50%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 40 Мбайт на HDD, SVGA, Windows 95, DirectX 5.0


АМБЕР™
КОМПАНИЯ
ПРЕДСТАВЛЯЮТ
TopWare®
ЗЕМЛЯ
2 1 4 0
• СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
• ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНАЯ ВОЙНА XXII ВЕКА
• 50 УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ МИССИЙ
• ВОЗМОЖНОСТЬ УЧАСТИЯ В ИГРЕ ДО 6 ИГРОКОВ
• РАЗРЕШЕНИЕ 640X480 ИЛИ 800X600 65,000 ЦВЕТОВ
• СТЕРЕОЗВУК ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА
• ПОЛНАЯ РУССИФИКАЦИЯ
Спрашивайте новую игру
в магазинах "Белый Ветер", "Компьюлинк", "GameLand"
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "АМБЕР"
Москва, Перовский проезд 35, тел/факс 273-85-87, E-Mail:ambert@dol.ru

Без башни

Олег Хажинский

Трехмерный кусочек будущего

"Это action!" — затравленно думал я, в который раз уворачиваясь от атаки несносного бомбардировщика. "Да нет, показалось!" — облегченно вздыхал я же, ползая по обширному меню всевозможных апгрейдов боевой техники. "А может, аркада?" — Сомнения вспыхнули с новой силой, когда оказалось, что у меня кончились "жизни". "Скажи мне, друг, — искал я помощи на стороне, — это action или стратегия?" "Стратегия, факт, — отвечал добрый товарищ, поливая лазерным огнем вражескую пехоту. — Ведь нужно строить заводы и добывать энергию". ...Спал я плохо. Мне снился Мотолог, с клюкой и в валенках. Он бегал за мной и неожиданно сиплым голосом кричал: "Господин стратег, господин стратег!". Утро принесло облегчение. Я понял, что не знаю, к какому жанру отнести эту игру, и перестал пытаться определить его. Тем более что на сам процесс это никак не влияло. Игра срывает крышу. Напрочь.

Такие страдания, конечно же, способна вызвать только одна игра — **Uprising**, которая более полутора лет разрабатывалась в недрах студии Cyclone, а издана была 3DO. Пару месяцев назад мы поместили достаточно подробный обзор демо-версии игры. Оригинально, красиво, но медленно — таков был вердикт. Когда Uprising наконец вышел, я не выдержал, и купил 3D-акселератор. Сегодня я могу сказать об игре так: оригинально, красиво и ОЧЕНЬ БЫСТРО. Разумеется, владельцы по-настоящему проворных машин и скромные поклонники режима 320x200 также смогут насладиться мощью игры, причем без заветного 3Dfx, а потому без лишних слов переходим к делу.



Ахтунг! Воздушная тревога!

Дело мастера Бо

Империя и повстанцы. Империя — гигантская машина подавления, разбросавшая свои щупальца на десятках планет. Повстанцы — немногочисленная кучка увлеченных своим делом людей, настойчиво пытающихся эту Империю свалить. За что? Наверное, за дело. Для чего? Наверное, чтобы построить новую Империю. В конце концов это не ваша проблема. Когда Империя будет низвергнута, найдутся люди, которые укажут верный путь. Ваше дело — сидеть в танке, точнее, в мобильном командном центре Wraith и постепенно,



планета за планетой, приближать эту победу.

В игре нет жестко предначертанной последовательности миссий, что уже само по себе радует. Игрок начинает в одной из звездных систем, и с развитием сюжета постепенно путешествует от звезды к звезде, неся знамена свободы и справедливости. Причем всегда (ну хорошо, почти всегда) у нас есть выбор: вокруг любой звезды вращаются несколько планет, на которых нас уже ждут. Однако не стоит сломя голову бросаться на первую попавшуюся планету. Сперва отправьте туда спутник, который даст вам приблизительную информацию о месте. Если вам еще не все ясно, зашлите на планету шпиона. Агент предоставит вам более точные указания. Правда, и спутник, и шпион стоят денег, однако в случае выполнения миссии вы получите гораздо большую сумму и с лихвой окупите затраты. Чем сложнее операция — тем большее вознаграждение за нее полагается. Не рекомендую, впрочем, зариться на шестизначные суммы. Вас ждет настоящее пекло, и неподготовленный отряд наверняка сложит там свои головы. Как подготовиться к сложным операциям? Об этом мы поговорим чуть ниже, а пока давайте попробуем что-нибудь полегче.

На поверхности

Каждая высадка открывает нам совершенно новую планету. Иногда это жаркая пустыня, иногда заснеженные скалы, а порой попадается мир, до боли напоминающий отчее Подмосковье. Роднит эти пейзажи одно — все они полностью трехмерны. Окружающий рельеф выполнен в стиле Comanche 3 или Magic Carpet. События разворачиваются на открытых и в меру масштабных пространствах, так что порой вам придется согласовывать направление движения с картой. Рельеф местности, на мой взгляд, иногда излишне нарочит. Если пропасть — то бездонная, если гора — то неприступная, если каньон — то узкий. Мир Uprising никак нельзя сравнить с миром Myth. Uprising не хватает деталей и разнообразия текстур. Здесь все выполнено в железобетоне и с индустриальным размахом. Вы не увидите ничего лишнего — всякая мелочь имеет свой смысл и предназначение. С другой стороны, времени для созерцания красот у игрока мало, а свою роль рельеф играет превосходно.

В танке

В качестве командного пункта создатели решили выбрать танк. Хороший выбор, хотя я предпочел бы руководить операцией из космоса. Танк Wraith — это танк будущего, прошу помнить об этом, а потому ему свойственны все атрибуты техники "из научной фантастики". Огромная скорость, высокая маневренность, возможность ездить боком (кое-где это называется strafe) и таким образом уворачиваться от лазерных пушек. Еще танк умеет очень бодро мотать башней и одновременно стрелять из двух типов вооружения, по выбору экипажа. Жизнь танка, особенно в бою, коротка, поэтому создатели решили подарить нам сразу несколько жизней. Кое-кто содрогнется от этого классического аркадного хода, но таковы правила игры... Если творцы считают, что так веселее, то они правы.



Так выглядит наша база.

Еще один плевок в сторону реализма — танк имеет право "лечиться" на своей базе. Делается это в одну секунду и может повторяться до тех пор, пока база стоит на месте. Если же враг застал вас в чистом поле — приходится рассчитывать только на силовой щит да свои лазеры. Энергия танка распределяется между оружием, силовым щитом и двигателем. Пилот может запитать эти системы в любой пропорции, но на практике удобно пользоваться тремя крайними положениями.

Экономика повстанцев

Есть миссии, в которых мы и Wraith боремся с имперскими силами в гордом одиночестве. Это action чистой воды, но, с другой стороны, как еще можно назвать массовые расстрелы, производимые девушкой Таней в Red Alert? В 99% миссий наш танк — это не Рэмбо местного разлива, а настоящий командный пункт. Впервые высадившись на планету, мы обнаруживаем, что все вокруг враждебно. Оплотом восстания на имперской земле становятся цитадели. Цитадель, а проще — база, доставляется по частям с орбиты. Самая главная часть базы — башня с мощной лазерной установкой — должна присутствовать всегда, остальные здания заказываются самим командующим. Это могут быть и вышка для добычи местного полезного ископаемого, и заводы по производству различной техники, и даже отраслевые научные лаборатории. Заказанная часть базы незамедлительно спускается с неба на транспортном корабле (уменьшите мощность вашего сабвуфера, а то у вас вылетят стекла) и утверждается на новом месте.

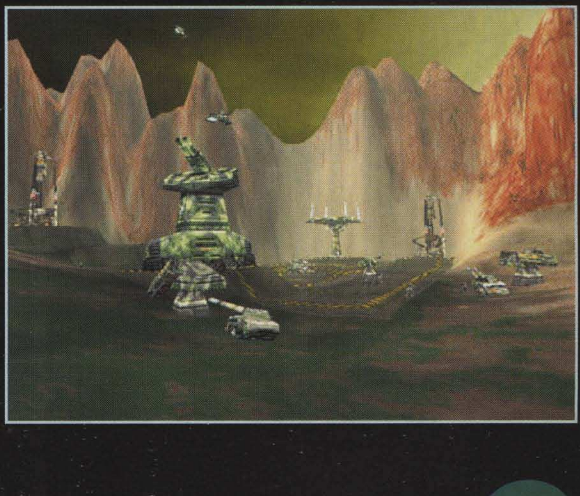

Wraith в интерьере.

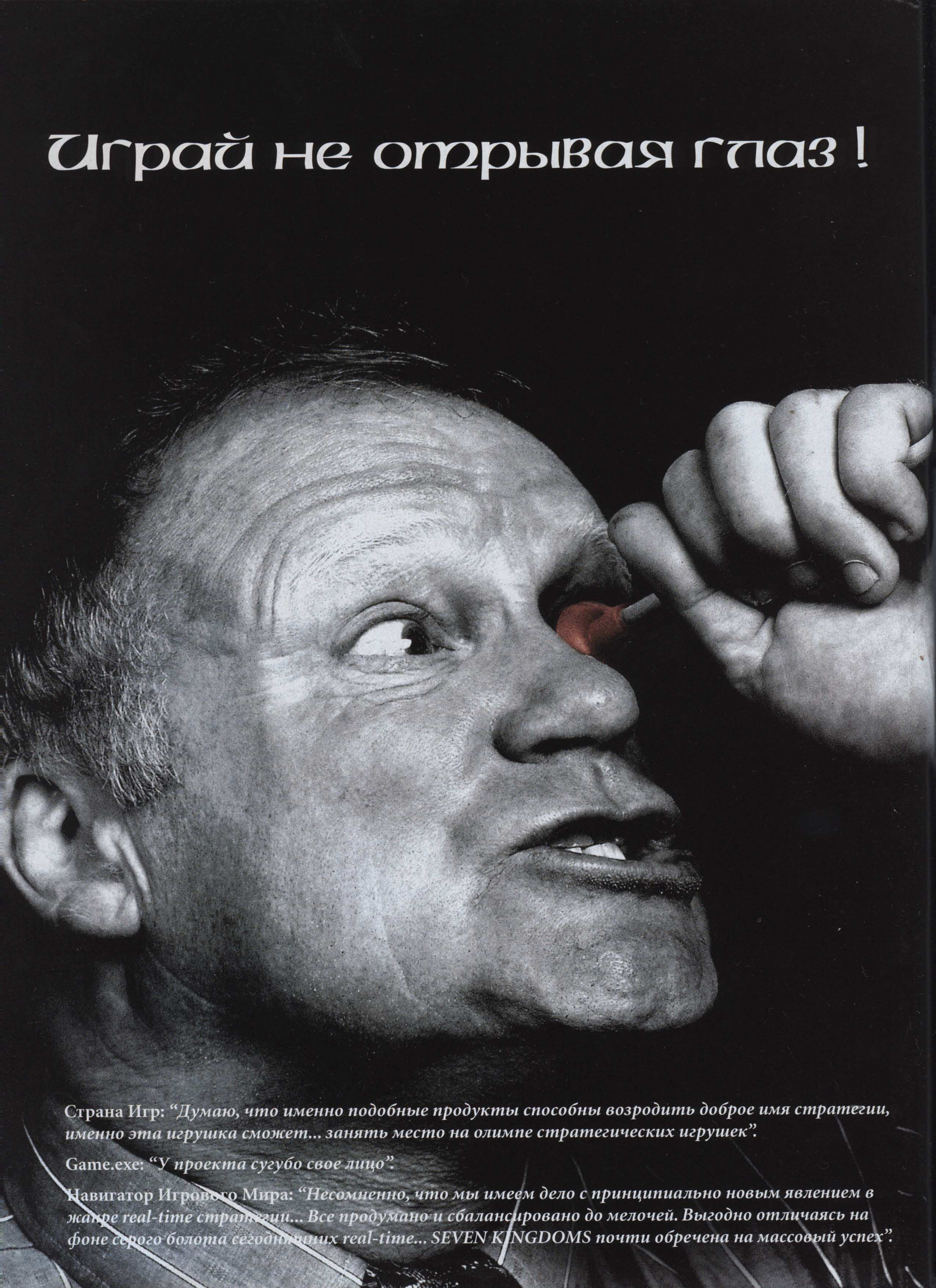
Эту радостную картину покорения миров омрачают две вещи. Первое. Базы разрешено возводить далеко не везде, а только на специальных "ложементах". Которые, кстати, порой уже кем-то заняты. Понимаете, о чем я? Второе. Территория каждой базы ограничена, и решить вопрос с наличностью, построив десяток добывающих вышек, не получится. Какая досада! Между тем успех любой боевой операции в Uprising упирается в деньги. В один прекрасный момент вы обнаружите, что не способны произвести даже элементарного солдата, что уж говорить о танке или бомбардировщике! Единственный источник надежного дохода — вышки, если же все ваши базы захвачены врагом, скорее всего, вы банкрот...

В будущем все будет по-другому...

Во-первых, мы наконец овладеем секретом телепортации. Свежеиспеченные солдаты, вместо того чтобы толпиться и курить около бараков, телепортируются из ничего прямо перед носом у врага и сразу бегут в бой с криком "ура". Истребители с легким хлопком материализуются над нашей головой, обычно сразу же получают в хвост ракетой "земля-воздух" и с протяжным воем врезаются в какой-нибудь склон. Танки и бомбардировщики ведут себя не менее загадочно.

Во-вторых, солдаты будущего станут очень самостоятельными. Нет, конечно, мы можем назначить им цель, "наведясь" курсором на нужный объект и "телепортировав" боевую единицу. Однако расправившись с ней, ваши люди перейдут на полное самоуправление. Вы не заставите распоясавшихся солдафонов сделать и шагу в нужном вам направлении. Танки и пехота останутся стоять там, где были выброшены, а истребители будут кружить над полем боя до второго пришествия. Впрочем, пришествия ждать не обязательно, и любого ненужного вояку разрешается аннигилировать. Просто нацельтесь на него и нажмите "Del". Раз, и готово. Кстати, умерщвленные субъекты возвращают в вашу казну некоторое количество денег. Поэтому рачительный командир должен




Играй не отрывая глаз !
Страна Игр: “Думаю, что именно подобные продукты способны возродить доброе имя стратегии, именно эта игрушка сможет... занять место на олимпе стратегических игрушек”.
Game.exe: “У проекта сугубо свое лицо”.
Навигатор Игрового Мира: “Несомненно, что мы имеем дело с принципиально новым явлением в жанре real-time стратегии... Все продумано и сбалансировано до мелочей. Выгодно отличаясь на фоне серого болота сегодняшних real-time... SEVEN KINGDOMS почти обречена на массовый успех”.

SEVEN KINGDOMS

От создателей Capitalism

Вы можете стать во главе одной из семи цивилизаций (Китайской, Японской, Майа, Греческой, Норманнской, Персидской или Викингов), каждая из которых обладает своими культурными особенностями и мифологией.





- Строительство империи в реальном времени
- Возможность игры по модему, через LAN и INTERNET
- Неограниченное количество сценариев
- Шпионаж и анти-шпионаж
- Битвы на земле и на море
- Торговля и дипломатия
- Монстры и могучие боги
- Погодные эффекты, пожары, землетрясения
- Графика 800x600 SVGA
- Игра комплектуется полным (около 150 страниц) описанием на русском языке.
- Игра появится в конце ноября 1997 года









Демо-версия игры находится на диске “Страна Игр” в разделе компании Бука, а также на www.buka.com и www.imagicgames.co.uk

INTERACTIVE MAGIC ™

Москва, Каширское шоссе, д.1, кор. 2.
Мы заинтересованы в расширении сети розничной торговли.

Бука



периодически объезжать тылы и убирать с поля ставшие ненужными фигуры.

Рост и борьба

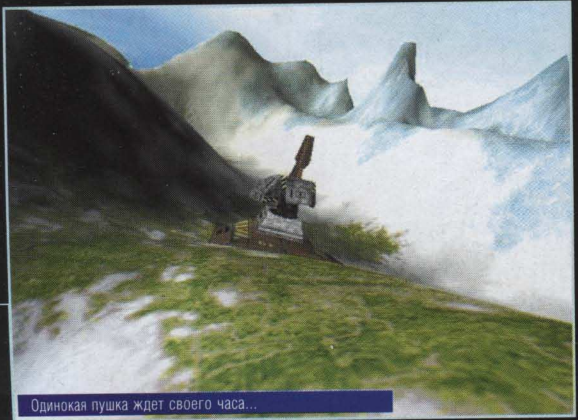
Action или стратегия? Не найдя ответа в этом материале, вам придется решать эту проблему *самостоятельно.* Игра постоянно будет ставить вас перед этой дилеммой: либо сделать самому, либо положиться на чужие руки. Самому быстрее, но опаснее. Чужими руками дороже, но зато никакого риска. Подлинную ловушку создатели установили в промежутках между миссиями. Как вы думаете, куда уходят с немалым трудом заработанные деньги? Конечно, на нужды революции. Только вот какие?

С одной стороны, можно "заняться собой", то есть танком. Сменить шасси на более быстрое и прочное, поставить лазер помощнее или новую ракетную установку. От разнообразия типов вооружения Wraith разбегаются глаза. Самонаводящиеся ракеты, огнемет, разрывные снаряды, мины и многое другое механики готовы установить на ваш командный пункт, только плати деньги!

С другой стороны, зачем тратить деньги на себя, когда можно улучшить свою армию? Может быть, завести новых пехотинцев?.. Они лучше вооружены и носят бронежилеты. Или сменить модель танка?.. Или купить новый бомбардировщик, с мощными бомбами и системой защиты от ПВО?.. Решать вам, но предупреждаю: выбор огромен. А денег мало. Я, например, все гонорары вкладывал в танки и бомбардировщики. Такая у меня была тактика. Строил несколько заводов по производству бомбардировщиков и таким образом всегда имел в запасе несколько штук. При атаке на базы врага они моментально сравнивали с землей все строения, а быстрые и тяжеловооруженные танки разделывались с остальным. Свой танк я использовал только по случаю, для подавления ПВО противника и борьбы с пехотой.

Победоносное шествие по галактике продолжалось, пока я не наткнулся на миссию, где Wraith выступал "соло". Без поддержки всемогущих танков, с лазером и ракетами начального уровня меня "урыли" за пять минут. Что же получается — вкладывай все деньги в свой танк, и победа в кармане? Вовсе нет. Это вопрос баланса, и за долгие месяцы тестирования Cyclone удалось добиться идеального сочетания сил. Ваше оружие не имеет возможности уничтожать вражеские постройки. Нереально? Конечно, нереально, но зато интересно! Крушите в капусту силы врага, но последнюю победу вам принесет лишь ваша армия.

Да, чуть не забыл. Заработанные средства разрешается вложить в новые, более производительные заводы, в эффективные добывающие вышки, или... купить себе еще пять жизней! Вот такая каша-мала... А ведь разбираться в ней нам, игрокам.



Одинокая пушка ждет своего часа...



Купились? Это заставка, а не игра.

Лирическое отступление

Все, о чем я рассказал выше, это голые факты. А где аргументы, спросите вы. Пожалуйста. Причуды ваших подчиненных, своеобразная экономика и "играющий вратарь" в вашем лице — все это внешняя сторона. Над этим можно иронизировать сколько угодно, но чтобы составить окончательное мнение, в Uprising нужно поиграть. И если вы сделаете это, обязательно увидите — создателям удалось добиться потрясающей играбельности. Uprising захватывает вас с первой миссии и не отпускает до самого конца. Каждая минута игры насыщена сумасшедшим действием.

Здесь, правда, очень важно, чтобы игра работала достаточно быстро. Если это так, вам повезло, вы — там. В ратных подвигах одновременно принимают участие десятки боевых единиц с каждой стороны. Они атакуют, обороняются, требуют помощи по рации и гибнут. Все это происходит независимо от вас, от вашего присутствия. Взвод солдат бежит к башне. Башня отстреливается, и часть людей просто сносит прямым попаданием лазера. Нескольким удается прорваться, они закладывают заряды и разбегаются. Но поздно — вы, не понадеявшись на людей, уже выслали бомбардировщик. Слышите низкий гул? — это он. Вереница бомб из под низкого неба, и все вокруг погружается в море огня. Бомбы не разбирают ни своих, ни чужих — погибли и ваши солдаты, и ваши танки, крутившиеся неподалеку. Короче, если бы мы выдавали премии за лучшее изображение боевых действий в компьютерных играх, то Uprising, несомненно, стал бы победителем.

Больше стратегии, чем в любой action. Больше action, чем в любой стратегии. Так говорят об игре сами создатели. Они правы на сто процентов. Безусловно, я рекомендую эту игру всем фанатам активного жанра и аркадных симуляторов. Это самый интеллектуальный 3D-шутер, который вы когда-либо видели. Поклонникам стратегий, особенно неторопливых походовых, придется перешагнуть через привычное двухмерное и, я бы даже сказал, плоское восприятие их жанра. Если и говорить о будущем стратегических игр в глобальном смысле, то перед нами его маленький кусочек.

Upris-ing

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
Cyclone Studios

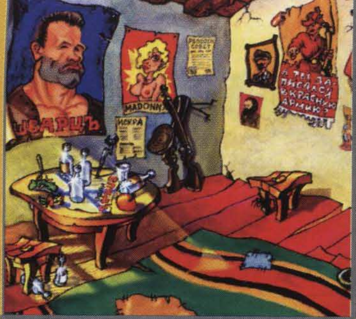
Издатель
3DO

Рейтинги
Графика 89%
Звук 91%
Сюжет 79%

Интересность
93%

Системные требования
Pentium 90, 12 Мба
RAM, 2-скоростной С
ROM, Windows 95

КВЕСТЫ





•"Петька и Василий Иванович спасают галактику"
•Dark Earth





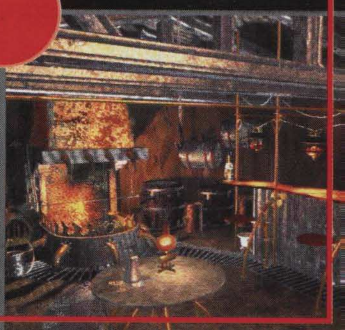
86

"Петька и Василий Иванович спасают галактику"
"...создателей "Петьки..." вдохновляли прежде всего старые квесты от LucasArts ("по Full Throttle включительно") и сьерровский сериал Space Quest..."

Dark Earth
" В игре очень красивая, академичная графика, при том что это — чистой воды 3D, и ничего больше. Что за пейзажи, что за небо, что за движения!"



88



ЕВГЕНИЙ СОТНИКОВ
президент компании "Геймос"

К барьеру, Шеф! — Аналогично!

Хотя игра "Братья Пилоты. По следам полосатого слона" уже давно вышла, стала популярной и из головной боли превратилась для "Геймоса" в источник морального удовлетворения, не так-то просто оказалось избавиться от ее героев! Стоит мне задуматься — настырные братцы тут как тут, один теребит за рукав и бормочет что-то "умное", второй трубит прямо в ухо или роняет предметы со стола, или скачет по плите, заглядывая во все кастрюльки...

В точности так вышло и в этот раз: попросило меня солидное издание написать "квестовую" колонку в номер, что-нибудь важное, об играх вообще и о любимом жанре в частности, — эти тут же прибежали, передрались, слова вставить не дали! Все что смог — кое-как записать их трескотню и представить ее на суд читателей — прямо так, в первозданном виде (я и сам уже понять не могу, кто из этих балбесов прав!).

Словом, читайте, мотайте на ус... только не забудьте старое правило: начальству виднее!



Шеф (отечески поглядывая сверху вниз на Коллегу): ...О чем бишь я? Ах, да! О нас, то есть о "Братьях Пилотах", об их идеальности, так сказать. Так вот, друг мой, "идеальная игра" для игрока и "идеальная игра" для разработчика — вещи, увы, не совпадающие. С точки зрения игрока, "идеальная игра" может быть сделана только для него — единственного и неповторимого!

Коллега (подпрыгивает и кричит, размахивая руками): Именно, именно, шеф, "идеальная игра" — игра, сделанная "для себя"! Главное — постараться забыть о скучных ограничениях вроде бюджета, ожиданий потребителя и рыночной ситуации и максимально выложиться, сделав то, что вам нравится!

Шеф (нахмурившись): Ну уж нет! Для разработчика, который не только самовыражается, но и пытается сделать создание игр своим ремеслом, важнее не число игроков, назвавших его игру "самой-самой", а число причисливших игру к десятке любимых, что очень даже не одно и то же! По мне, гораздо заманчивей попасть в такой список на десятое место у 1000 человек, чем на первое у 100, а у 900 не войти в список вообще. Отсюда и самое общее требование к "идеальной игре" — как можно демократичнее. Доставьте удовольствие максимальному числу имевших счастье или несчастье купить или "скопировать" (вот мерзавцы! Кар-р-рбофосы!) ваше детище.

Коллега (пытаясь заглянуть Шефу в глаза): Ничего не понимаю!..

Шеф (мечтательно): ...С точки зрения разработчика, самая классная игра — тетрис. Две недели работы — и миллионы поклонников во всем мире!

Коллега (багровея от злости): Тетрис?! Тетрис?!! Никогда! Никакой эстетической или развивающей основы! Это как семечки, которые, если лузгаешь, то до тех пор, пока рука не начнет шарить в кармане среди шелухи и мусора в поисках последней! То, что от тетриса трудно оторваться, вовсе не аргумент, это все равно, что восхищаться наркотиками на том основании, что соскочить с иглы практически невозможно!

Шеф (назидательно): Что делать молодому человеку, жаждущему внимания окружающих, но неспособного его привлечь в силу природной лени или тупости? Можно наголо выбрить голову, нарисовать на лбу зеленкой слово из трех букв и бегать по Тверской замысловатыми кругами, периодически громко выкрикивая: "Я интересный и неординарный!"

Коллега (шипит, как раскаленная сковородка): Я просто не перестаю удивляться людям, упрямо не замечающим технического прогресса и жизненных реалий! Я не могу понять нетерпимость бабушек, злобно шипящих при виде молодого человека с кольцом в носу или забавным сооружением на голове! Если что-либо недоступно нашему пониманию — это еще не повод для охаивания! Однозначно!



Шеф (встав в позу Цицерона, обвиняющего Катилину в распутстве, и очень громким голосом): Что делать разработчику, у которого есть все необходимое, кроме таланта и любви к делу, которым он занимается? Настоятельно рекомендую в требованиях к минимальной конфигурации указать: Pentium Pro, 48-скоростной CD-ROM (не важно, что таких пока нет — к окончанию разработки появятся), шлем виртуальной реальности и...

Коллега: Ха-ха!!! И я так могу! (Срывает с окна занавеску, заворачивается в нее и становится рядом с шефом, в той же позе.) Что делать разработчику, у которого есть все необходимое, кроме таланта и любви к делу, которым он занимается? В первую очередь, не связываться с новыми технологиями — это дорого, рискованно и требует высокой квалификации и таланта. Лучше прикрыть свою профессиональную несостоятельность разговорами о непреходящих художественных ценностях, особенно упирая на то, что настоящий мастер сделает шедевр, используя минимум подручных средств. Если вы не в состоянии решить какую-либо техническую проблему (скажем, использовать скроллинг в адвенчуре), то объявите, что сделали это из принципиальных художественных соображений!

Шеф (не слушая коллегу): Первым делом, вставьте экран с гордым заявлением, что поддерживается MMX, иначе все предыдущее напрасно. Не забудьте скроллинг под любым углом (мелочь, но на ее отсутствие вам обязательно укажут).

Коллега (подпрыгивает и орет в ухо Шефу): От брюзжания технофобов и призывов "в пещеры!" уже тошнит! Освоение нового — тяжкий ежедневный труд, требующий полной отдачи и таланта! Куда проще все отрицать и заняться традиционными методами: "по-дедовски", "ближе к природе"...

Шеф (продолжая медитировать): Если вы честны, то повесьте в офисе парочку икон. В красном углу — с магическим заклинанием MICROSOFT, в углу поплоше — с чуть менее магическим INTEL. Эти маяки ведут вас к успеху!

Коллега (зевая): Ну да, конечно! Давая интервью, не забудьте лягнуть парочку компаний, олицетворяющих технический прогресс. Лучше всего подойдут MICROSOFT и INTEL. Сказать про них гадость всегда модно и уместно. Сразу приобретете поклонников среди неудачников и завистников!

Шеф: И потом, что мы все "идеальная игра, идеальная игра"? Успех любой игры определяется в первую очередь объемом рекламы, и только во вторую — ее качеством!

Коллега (в ярости): Ни-ког-да! Успех игры определяется одним — ее качеством! Можно на некоторое время запудрить публике мозги рекламой, но в конце концов она разберется, что к чему!..

Тут дело всерьез запахло керосином (с братцами вечно так): Шеф, оскорбленный в своих лучших начальственных чувствах, кинулся на Коллегу, Коллега, вереща, как курица при виде гриля, принялся метаться, призывая на помощь всех носителей "нового мышления", прибежавший Полосатый Слон обалдело топтался по комнате, не зная, за кого заступиться, внезапно материализовавшийся Карбофос вороватo (хотя и отчаянно пыхтя) тянул его за хвост, а я сам быстренько отправил материал в редакцию и занялся делом: разлил братцев водой, выбросил Карбофоса за окно, сыграл слону на флейте...

С Евгением Сотниковым можно связаться по e-mail: **eugene@gamos.ru**.

Страшилка от Legend

Фирма Legend вновь решила порадовать фанатов-квестоманов. Несмотря на то что еще не закончены работы над РПГ Wheel of Time, запущен новый проект — квест **Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror** по книге Джона Сола.



Новая адвенчура не будет походить на наш любимый "Каллахан": интерьеры в 3D, несколько мрачноватом на вид, возможность перемещений в пространстве (правда, как завещал великий Myst, только по заранее заданным траекториям), отсутствие "инвентарного кармана" внизу экрана (в случае необходимости инвентарь будет просто всплывать на фоне происходящего).

Зато знаменитый Legend'овский квазитекстовый интерфейс в новой игре сохранится: все возможные действия будут по-прежнему обозначаться словами, а игрок будет выбирать нужную "вербальную команду" в меню, решая: "посмотреть", "пнуть" или "пройти мимо".



Публиковать новую игру, как и предыдущую, будет Mindscape, однако когда произойдет это радостное событие — тайна сия великая есть...

Космические кролики не пройдут



Японская компания Pulse Entertainment готовит отвязную игрушечку под соответствующим названием **Space Bunnies Must Die**.

Jackrabbit, тихий городишко в штате Нью-Мексико, знаменит одним: легендами о нашествии инопланетян, сложенными еще местными индейцами. И вот, в один не слишком удачный день, легенда сбылась: два гигантских кролика в космических костюмах и с лазерными пушками в лапах явились на званый обед, сожрали все, что было на столах, и похитили девицу по имени Эллисон, несомненную Мисс Джекрэббит.

Нет, это не были одинокие проголодавшиеся бродяги! Город посетили передовые разведчасти армии космических кроликов-мутантов, пришельцев из космоса, когда-то давно пытавшихся колонизировать Землю, но загнанных индейскими заклинаниями в подземные пещеры. Там они прожили много столетий, разводя подземную морковку и копя силы. Теперь у кроликов одна задача — найти и уничтожить индейские магические предметы. Тогда они (наконец) смогут покорить планету, проведя поголовную кролификацию всех ее обитателей в специальной подземной лаборатории.

Местные жители, уверенные, что похитители еще вернутся, спешно вооружаются, а храбрая Эллисон, в свою очередь, начинает подрывную работу в тылу врага.

Вот такой сюжет! Чего в игре будет больше — стрельбы или приколов — мы узнаем только в феврале следующего года.

Оскар для "Райаны"

Компьютерные игрушки уже, оказывается, обнаглели настолько, что "требуют" собственного "Оскара". Супертусовки им пока не светят, но достойный заменитель в лице "Голливудского фестиваля" уже объявился и даже вполне успешно прошел — 14—18 октября, в стольном граде Лос-Анджелес, в местечке Голливуд. Устроители этого действа даже сняли для церемонии награждения тот самый отель, в котором присуждался самый первый "Оскар".

Любопытно, что уважаемые эксперты из газеты "Нью-Йорк Таймс" (учредители фестиваля) почему-то полагают, что игры — это некая "альтернативная", чуть ли не подпольная форма развлечений — вместе с альтернативным и независимым кино и авангардистской музыкой. Возможно, именно этот подход определил несколько странный состав номинантов.

На "кибернаграду" за лучшую компьютерную игру претендовали Baldies от Panasonic Interactive, Microsoft Close Combat, Meat Puppet от Playmates Interactive Entertainment и The Art of Fly-Fishing Vol I: Rivers of the British Isles от GameTek.

"Лучшей игрой года" хотели стать Carmegeddon от Interplay, PGA Tour Pro от Electronic Arts, Riana Rouge от Black Dragon и You Don't Know Jack Volume 2 от Berkeley Systems.

Нельзя сказать, чтобы состав призеров был представительным. Впрочем, и сами награды (в денежном по крайней мере выражении) были невелики. Интересно, заглохнет ли в будущем году эта благородная голливудская инициатива или на небосклоне Академии и вправду появится новый "Оскар"?..

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Широка река Урал, а утонуть некому!

"Петька и Василий Иванович спасают галактику"

Наталия Дубровская

Главное отличительное качество русской души — вовсе не широта, как полагают особо состоятельные ее носители и особо наивные сторонние наблюдатели, и даже не "загадочность" (это, кстати, вообще не качество, а их неожиданная совокупность). Главная ее отличительная черта — черная неблагодарность.

Судите сами: стоит кому-нибудь начать о нас, народе, заботиться, как мы всем миром принимаемся извиваться, издеваться, сниматься с места, сочинять анекдоты и... даже писать длинные квесты.

Возьмем милицию (поскольку именно она нас в основном и бережет, особенно в метро): вот вам "Капитан Пронин" от "Домашнего компьютера"! Круче "Красной жары" и смешнее "Близнецов".

Ладно, милиция всегда на виду, по ней грех не проехаться — но бойцы невидимого фронта! Те, кто умирают за нас в борделях Нью-Йорка, черно-белых сериалах и дубовых кабинетах Третьего рейха... "Вот тебе и раз", — подумал Штирлиц, и правильно: московская фирма "Акелла" подбирается к великому мюллеролюбу все ближе, и это только начало!

Но с чего же все началось? Кто первым на новом этапе взвалил на себя это тяжкое бремя — защищать нас от нас самих, хотя никто его об этом не просил?

Правильно! Красная армия, толпа героев на рыжих лошадях, со свистящими шашками в руках, алыми "разговорами" на груди и пулеметами на тележках — ее-то мы и любим больше всего! В лице ее лучших представителей, конечно. Короче, на этот раз **"Петька и Василий Иванович спасают галактику"**.



Лучшие представители выходят на большую дорогу

Веселый Петька и мрачноватый, склонный к революционным медитациям Василий Иванович попали на зуб другой столичной компании: SBG вовсю трудится над игрой под многообещающим названием "Петька и Василий Иванович спасают галактику" (мало было бездельникам нашей маленькой России!). Небезызвестная "Бука" готова стать публикатором этого бессовестного "издевательства на заданную тему", и у нас есть все основания полагать, что к концу этого года славная парочка наконец-то (через 60 с лишним лет!) вернется на наши экраны — но уже в новом качестве и обогащенная уникальным опытом. Полвека веселить огромную страну, не выходя из подполья и ни капельки не изменившись, что бы там ни творили красные, белые, коричневые и прочие в крапинку, — это чего-нибудь да стоит! Во всяком случае хорошего квеста наши герои уж точно заслужили!



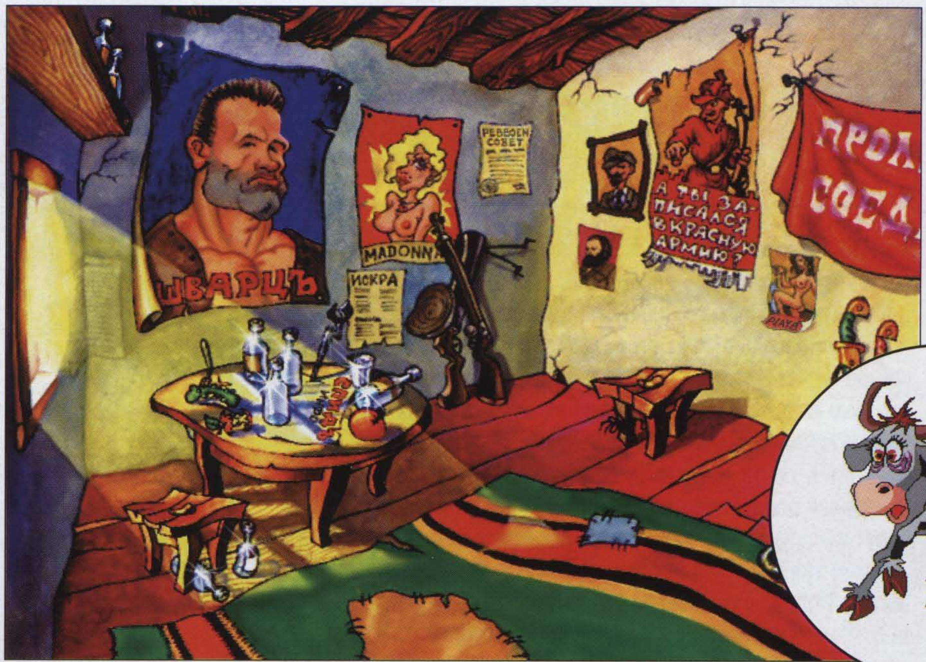
"Слушай, Василий Иванович, а ты можешь... в мировом масштабе?"

Все начиналось так прозаично, так по-пионерски: пропало у Петьки с Василием Ивановичем красное знамя, и они здорово разозлились (а кто на такое не обидится! Это тебе не портянки из сапога стянуть!). Шаткое равновесие, установившееся было между лево- и правобережным Гадюкиным (река Урал поделила деревню на "красных" и "белых", и до упомянутых печальных событий никого не тянуло эту естественную границу пересекать), рухнуло: началась игра!



По чистой случайности, как раз в тот момент, когда Петька и его усатый помощник (да-да, именно так! Теперь незабвенный В.И. — только послушная тень своего пронырливого ординарца. Вроде Макса при Сэме.

Флакса при Дрю Бланке. Петьки при Василии Ивановиче... до того, как они оказались в деревне Гадюкино, что на Урале) проявляли чудеса изобретательности, пытаясь прорваться на "белую" сторону и отомстить за красное знамя, мерзкие на вид и подлые "на суть" пришельцы решили вплотную заняться всей нашей большой и прекрасной Галактикой и планетой Земля в частности. Инопланетное вторжение, о неизбежности которого так долго говорили уфологи, началось.





Full Throttle, Петька!

Вячеслав Письменный, главный дизайнер проекта, отметил, что создателей "Петьки..." вдохновляли прежде всего старые квесты от LucasArts ("по Full Throttle включительно") и сьерровский сериал Space Quest — кроме самих Петьки с Василием Ивановичем, конечно.

Отсюда — откровенно "мультяшная", прямо-таки демонстративно плоская графика, отрицающая тот факт, что со времен Full Throttle прошло уже... дай Бог памяти... энное количество игровых лет. Меньше, впрочем, чем со времен рисованных мультиков на русские народные темы — их игрушка напоминает тоже, особенно в том, что касается бэкграундов и статичных картинок вообще. Зато анимация! В мультиках на народные темы она редко бывала такой смешной и "харАктерной" — это тоже из нашего "старого кино", чуть-чуть напоминает классического Р.Саакянца



("Кто расскажет небылицу", "В синем море, в белой пене"). "Петька и Василий Иванович" декларативно ностальгичны и апеллируют исключительно к нашему недавнему прошлому — тому, что только-только успело стать воспоминаниями.

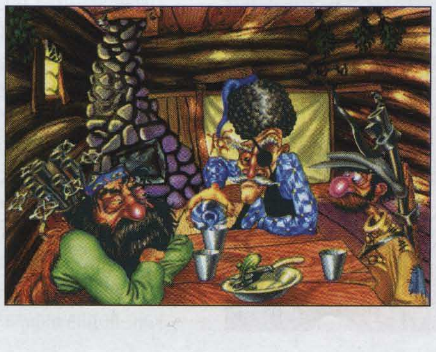
К чему же еще может обращаться игра с такими героями?! Знаменитая парочка (плюс Анка-пулеметчица — секс-символ нашего черноземного юмора в самом безобразном его проявлении) существует даже не на уровне фольклора (как, скажем, тот же Штирлиц) — она прочно поселилась в нашем подсознании и, вызванная оттуда, сразу настраивает на нужный лад. Оправдывая заодно технику — достаточно... э-э-э... старомодную технику (тут я явно выразилась не по-чапаевски изящно).

Только для внутреннего употребления!

Кстати, об Анке. Вон она, черно-белая (а вы думали, это кто? Она эти шестьдесят лет тоже на месте не сидела! Пообтесалась девочка, гуляя по анекдотам!). Между прочим Анка здесь не щечки с затыльниками изучает (это глупое занятие она бросила давно, вместе со своей дурацкой должностью) — она у нас тут гвоздь сюжета, и ее оружием будет отнюдь не пулемет! Вернее, не только пулемет. Например, вон та симпатичная корова тоже послужит на благо революции — когда время придет, конечно (видели бы вы эту корову, когда она докуривала последнюю сигарету перед рывком на "тот берег"! Видели бы вы Анку на "том берегу!" Нет-нет, я умолкаю — я дала авторам страшную революционную клятву не "продавать" сюжета раньше времени!).

Будет, будет момент, когда несчастное парнокопытное вдруг напомнит нам корову-мазохистку из Toonstruck. Да что там Toonstruck! Игру никак не назвать плагиатом, хотя она, несомненно, вторична — это как бы переосмысление всего игрового (и не только!) опыта тех, кто ее создавал, — и нашего тоже.

Слишком уж много в ней аллюзий с параллелями. Внезапно увлекшись адвенчурами, наши разработчики очень буквально претворяют в жизнь знаменитое правило: истово расстаются со своим прошлым, стараясь смеяться погромче. А заодно поквитаться с ним и добрать того, чего нам в свое время не дали: сочинить свой Full Throttle, скажем. Впрочем, даже высокотехнологичный "Гэг" полон подобных штучек — чуть-чуть очень "нашей" "Фантасмагории", чуть-чуть — "Миста"...



"Петька и Василий Иванович спасают галактику" — еще один пример "русского национального квеста", причем рассчитанного исключительно на внутренний рынок. Никто кроме нас не поймет, почему все электропровода в деревне ведут к свалке, почему бордель — самое подходящее место для революционной борьбы. Почему сейчас можно делать игрушку в откровенно устарелой технике — и в нее будет интересно играть. Они, конечно, знают, что такое "русская рулетка", но понятия не имеют, как играют в нее красные бойцы. Да что там! Они вообще понятия не имеют, чем отличаются красные и белые (и почему в некоторых аспектах они ничем не отличаются).

Зато Петька знает. Василий Иванович знает. Анка догадывается. Корова имеет некоторые подозрения.

И мы с вами знаем! Кроме того, скоро у нас будет шанс во всем этом разобраться как следует: вот только выйдет игра! В начале следующего года — держись, инопланетная шатия и фирма LucasArts! Красные идут!



Наталия Дубровская

Лекарство против злобы

Как же часто мы бываем в собственном будущем! И каким же безрадостным оно всякий раз оказывается! Инопланетяне. Роботы. Фашистские режимы. Высокие технологии. Канализация, полная то партизан, то уголовников. Ничего хорошего нас не ждет — в этом мы уже убедились. И сегодня нам лучше тихо сидеть, бдительно отлавливая засланных с целью приближения этого ужасного Будущего терминаторов.
Игра *Dark Earth* (Kalisto Entertainment/MicroProse) — еще одно тому доказательство. На это раз нас ждет тьма (солнце будут выдавать только в редких населенных пунктах укрепленного типа, и то по карточкам), суровый военизированный быт на РПГшно-средневековый лад и периодические вторжения Темных существ, способных (при удачном стечении обстоятельств) не только погасить самое Солнце, но и отравлять (методом воздушно-капельной инфекции) своей темной сутью хороших ребят, если они по неосторожности подбегут слишком близко.

Это ужасное и случилось с нашим главным героем — гвардейцем Арканом. Защищая Храм от очередного налета Темных, он нарвался на страшный плевок одного из существ и... начал сам превращаться в Темное существо, и никто не может ему помочь! Кроме него самого, конечно. Надо обойти все то темное, что осталось от нашей планеты (всего-то два CD), и найти противоядие. Если Аркан не сможет вновь стать хорошим парнем — мы проиграли!

Темнота по-французски

Игру делала французская команда, что видно сразу и невооруженным глазом. В игре очень красивая, академичная графика, при том что это — чистой воды 3D, и ничего больше. Что за пейзажи, что за небо, что за движения!

И как-то это все... выморочно, что ли. Отвлеченно. Сразу



Утро Аркана в казарме. Суровые боевые будни.

хочется вытереть ноги при входе. Сама по себе привычка хорошая, конечно, но не в игре, где "экшена", прямо скажем, больше, чем "адвенчуры".

Отлично проработанные интерьеры, живописные машины и механизмы, благородная золотистая гамма, "живые" тени и прочие эстетские радости — здесь все на месте, только... слишком бросается в глаза. Сначала потрясает, а потом начинает раздражать. Меня во всяком случае начало.



Туповатые и угловатые (по законам трехмерного экшена и нашего мрачного будущего) персонажи постепенно вступают в конфликт со своей рафинированной действительностью, и на десятую прогулку по очень красивому мосту уже хочется этот мост взорвать, или сделать его поуродливей, "пообобщенней", чтобы не отвлекал, что ли.



Хотя это не совсем справедливо: все красивое лучше всего уродливого, а свободы в этих прогулках у нас куда больше, чем в "стандартной" игре любого из жанров, намешанных в Dark Earth.

Свобода как приятное излишество

Да, возможностей у нас хоть отбавляй! Самое главное — мы можем выбирать, каким быть Аркану, "добрым" или "злым", и действовать соответственно: нет такого персонажа, которого мы не могли бы зарубить, заколоть или на худой конец забить ногами (будь то папа или возлюбленная). Другое дело, что это может привести к неприятным последствиям, — но крушить налево и направо мы вольны по своему усмотрению. Главное, что и последствия-то возникают на самом деле нечасто: только если Аркан по неосторожности зашибет когонибудь важного для сюжетной линии.

Зато если мы убьем старенького ученого библиотекаря, или просто прохожую девицу, давшую нам по неосторожности полезный совет, никто нас за это не осудит (главное — действовать быстро и тихо). Даже суровый начальник гвардии, захвативший власть в Спарте (так называется наш город), совершенно не удивится, что мы явились к нему на ковер, зарубив по дороге часового у дверей и пару-тройку охранников, подвернувшихся под руку. "Иди, — говорит, — Аркан, подлечись, а то выглядишь неважно! Заболел, наверное."



...И это — только тренировка!

Короче говоря, ты можешь думать, что играешь в адвенчуру и лезть ко всем подряд с умными разговорами (для таких эстетов в игре предусмотрен режим "автоматической битвы" — если уж припрет и драться придется, можно просто наступить на "Ctrl" и ждать, пока все кончится), а можешь набычиться, впасть в депрессию и всем хамить (там даже есть такой специальный "мрачный" режим — правда, подобное поведение обычно все равно кончается большой дракой). Ну а если вы, увидев всю эту трехмерность, плохо артикулированный, хотя и разнообразный боевой инвентарь и всеобщую манеру перемещаться вразвалку, сказали себе: "Нет уж, экшен так экшен" — ради бога, вперед, хватайте саблю и идите бить всех смертным боем, снимая с трупов оружие и редкие ключи и шаря по углам в поисках поушенов.

Как приобрести опыт раз и навсегда

Последнее, вместе с аляповатым вооружением рыцарско-бандитского типа и бесконечными ухающими рукопашными, сильно напоминает РПГ — создатели "Темной земли" явно решили отметиться и здесь. Самым оригинальным образом они разобрались с таким скучным аспектом жанра, как накопление опыта: в начале игры вам предлагается отправиться в тренировочный зал и набить руку на товарищах. Чем больше времени вы там проведете — тем круче будет драться Аркан впоследствии. Так сказать, концентрированная доза боевого опыта превентивно.

Юмор состоит в том, что в течение игры опыт тоже копится — только "отрицательный". Поскольку Аркана "отравили злом", плюс к обычному индикатору здоровья в левом нижнем углу экрана размещен хорошенький "злобомер" — чем дольше мы бродим по родной Спарте и совершаем всякие некрасивые поступки, тем выше уровень "тьмы" в крови несчастного Аркана (а на вид он и так уже чистый монстр).

Кстати, к вопросу о свободе: несмотря на то что компьютер согласен драться сам, решать за вас пазлы (хотя их не слишком много) и искать нужных людей он не станет принципиально. Так что это, наверное, все-таки адвенчура. Хотя на вид не скажешь. Особенно когда разговаривать приходится.



Поговорил — что меду испил!

Беседы в Dark Earth кого хочешь с ума сведут. Никто не мешает герою быть идиотом (тем более что нас сразу предупредили, что он гвардеец), и если он предпочитает общаться с идиотами — это его законное право. Но зачем же так помногу?! И что это за манера — беседовать "связками", да еще по кругу? Любая беседа, в которую нам приходится втравливать Аркана, напоминает ядерный эксперимент: главное — не начать цепную реакцию. Любое неосторожно произнесенное "А" может запросто привести к неторопливой декламации всего алфавита, и заставить беседующих остановиться хотя бы на "Ю" вы не сможете никакими силами, даже если прослушали этот фрагмент уже четыре раза.



Госпиталь. Здесь Аркану помочь не смогут!

Правда, это не совсем честный наезд: сколько игр (и весьма неплохих) этим грешит! Но, черт возьми, как же меня это раздражает! Особенно, если текст неэстетичен до такого состояния: "Да пребудет с тобой Свет, Аркан!" — "О да, ты должен мне помочь!" — "Только твой отец может помочь тебе, Аркан!" — "Пойду его поищу!" — "И передай ему привет! Да, не забудь, у тебя мало времени, скоро силы Тьмы захватят тебя! Впрочем, вряд ли с этим что-то можно сделать. Привет передать не забудь!"



И так со всеми! Если бы текст в игре был таким же красивым, как графика! И если бы собственно игровой сюжет был так же хорошо проработан, как общий "сторилайн"!

Так чего же ты хочешь?

Наверняка, вы уже задались вопросом: да что я, в конце концов, хочу сказать? Хорошая игра или плохая? Action или adventure? На что похожа? Стоит в нее играть или нет? Проще говоря, а мне-то самой она нравится?

Честно говорю: не знаю! Не знаю! Странная вот такая игра. Хотя и не удивляет. Если такое может быть, конечно.

Ни на что не похожа — хотя и узнаваема с первого взгляда. По принципу "понятия не имею, кто это, но где-то мы виделись, точно". Играть интересно, она вполне адекватно захватывает внимание и не приносит чувства разочарования — но когда тебя спрашивают: "Ну как?" — хочется ответить: "Так... Скучновато. А вообще ничего".

И даже на невинный вопрос "А тебе-то нравится?" — ответить не получается.

С одной стороны, поиграла, и с удовольствием, а могла бросить в самом начале. С другой — вроде и вспомнить нечего. С одной, все там в порядке — и с логикой сюжета, и с характерами, и с "геймплеем", не говоря уж о графике. С другой — так и хочется найти какой-нибудь существенный изъян и носом в него, носом.

Так ведь не найдешь! Существенного.

И достоинств не найдешь. Существенных.

Так себе игра, сыграть разок — вполне потянет. Once a month on rainy Sunday.

Dark Earth

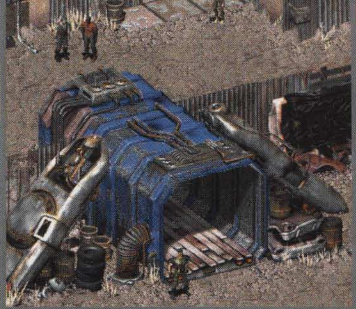
Разработчик
Kalisto Entertainment
•
Издатель
MicroProse
•
Графика 85%
Звук 70%
Сюжет 70%
Интересность
75%

Системные требования
Pentium 75, 8 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, 60 Мбайт на HDD, Windows 95



Интерактивная энциклопедия
ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДИЛЛЕРОВ!
Всегда в продаже более 500
наименований CD ROM и VIDEO CD!
ARE HIS MUSCLES MADE OF STEEL?
ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТРЕНЕР
SAM
Атлетизм Бодибилдинг
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ вооружений
стрелковое оружие
PC CD-ROM
Дизайн ЮРКОВ
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ
www.Akella.com
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
АКЕЛЛА
Акелла™
ОПИСАНИЯ
СОЛЮШЕНЫ
КОДЫ
ТРЕЙНЕРЫ
ИГРОМЕР
VOLUME 5
ВСЕ О ИГРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ 15 ЛЕТ
2500 ИГР
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
BEER
ПИВО
Традиционное забористое
Alc. 7,0% vol. 640 мбт.
АКЕЛЛОВСКОЕ СПЕЦИАЛЬНОЕ
Разлито по технологии
1995 1996 1997
Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
МОСКВА,2-я ФРУНЗЕНСКАЯ ул., д.,10.,корпус 1.Тел./факс:(095) 242-0323,242-8898, 742-4019, 742-4023
Адреса по которым Вы сможете приобрести нашу продукцию:
МОСКВА ЭЛЕКТРОТЕХМУЛЬТИМЕДИЯ на Маросейке,ДОМ КНИГИ на Арбате
Магазины фирмы "СОЮЗ", GAME LAND,
салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ, ФОРМОЗА,ВАЛГА.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел.,108-47-77 ООО "RACHEL" тел.2104452
ООО "Лайт Про"тел.311-8312 НОВОСИБИРСК:ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:TIM Ltd. тел.424779 ТОЛЬЯТТИ:б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом "КАРАВЕЛЛА"
ЧЕЛЯБИНСК:"Копмакт-Сервис" тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:"САН МУЛЬТИМЕДИЯ" тел. 75-56-15

RPG



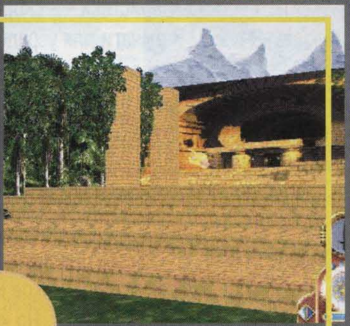


Might & Magic VI: The Mandate of Heaven

“Сюжетная линия, как всегда, абсолютно неожиданна. Пока четверо друзей прогуливаются по окрестностям родного города, на их родное селение, как снег на голову, падает метеор. ”

93

- Lands of Lore 2
- Fallout



Lands of Lore 2

“LOL 2 не станет хитом. Это точно. Но это не мешает ей быть совсем неплохой игрой — то ли квестом, то ли RPG, то ли adventure.”

94

Fallout

“Поразительно. Потрясающе. Гениально. Вещь, о которой просто приятно писать. ”

Game.EXE НАШ ВЫБОР

98





Небо и multiplayer

Бескрайнее небо. Голубая бездна. Земли не существует. Только легкие облачка, проплывающие то выше, то ниже. И редкие, парящие, словно по волшебству, куски материи. Острова в океане воздуха. Бывают и такие миры.

Один по крайней мере уже существует. Стараниями фирмы Paradigm, в основном занимающейся серьезными боевыми симуляторами, подобное чудо получило путевку в жизнь. "Оно" называется **Skies**. И это полноценная онлайновая RPG.

Skies очень сильно отличается от "стандартных" онлайновых role playing-игр — MUD'ов и прочих. Ставка делается на великолепную неподражаемую графику. И будьте уверены, программисты Paradigm не в первый раз описывают модель полета!

Графика просто потрясает. Использование такого акселератора, как 3Dfx, воистину открывает игрокам путь в новую реальность. А что может быть прекраснее и романтичнее, чем чистое голубое небо? Но, разумеется, нельзя проводить все время в воздухе. Хотя бы потому, что это нереалистично — любое существо рано или поздно устает. Следовательно, должны быть "аэродромы". И они есть — затянутые тонкой дымкой фантастические острова, плывущие сквозь пространство. А на них построены замки и даже целые города. Места для отдыха, обмена артефактами и знаниями, а также для приключений и битв. Находим заброшенный остров, садимся — и в подземелья! За опытом и артефактами.



Рожденный ползать летать не может. А значит, в Skies есть лишь существа, которые наделены замечательным даром полета. В сказочной стране Skies живут драконы, пегасы, ангелы, демоны и многие другие. Они — это пользователи, которые могут выбрать для себя любой понравившийся им образ. Разработчики игры обещают, что многие расы будут добавлены даже в ходе "эксплуатации" продукта.

Skies здорово отличается от устоявшегося стандарта role playing game. На то есть много причин. Анализируя опыт и ошибки уже существующих онлайновых игр, Paradigm внесла в жанр много необходимых корректив. Например, игрокам более не обязательно следить за своими experience-очками. Дело в том, что когда вы начинаете игру, ваш персонаж еще молод. Именно! Лица юных ангелов имеют четкие детские черты, молодые драконы до смешного малы, а представители многих рас просто имеют слабые, неокрепшие крылья. В ходе игры ваш персонаж мужает. Он становится взрослее, он становится больше в размерах! Так что если разнимать потасовку решил огромный дракон, то не надо ему перечить. Вполне вероятно, что этот парень играет уже на протяжении нескольких месяцев и набрал столько артефактов и заклинаний, что вам и не снилось. Да, возможность оценить стадию развития персонажа по его внешнему виду — это отличная задумка. Тем более что такой подход, вероятно, поможет бороться с повальным pkilling'ом. Младенца убить слишком легко, чтобы этим можно было гордиться.

Возможность выбора рас приводит к другой проблеме. Всегда найдется тот тип персонажа (в данном случае это может быть дракон), который будет с самого начала более могуществен и силен. И тогда 99 процентов всех пользователей ринется создавать персонажи именно этой "народности". Чтобы подобного не произошло, в Skies существует сложная система



балансировки рас: некоторые виды слишком долго развиваются, взрослеют, другие могут быть уязвимыми для определенной магии и так далее. Поиск решения этой задачи напоминает старания разработчиков оружия для first-person shooter'ов уравнять хотя бы пару типов вооружения и исключить "феномен Quake-гранатомета". Нельзя забывать и о том, что речь идет о симуляторе полета, хоть и необычном. Поэтому каждая раса имеет уникальные летные характеристики — скорость полета, маневренность, выносливость. Вот вам и рычаги для усреднения рас.

Процесс совершенствования персонажа, имеющий столь большую важность для RPG, включает в себя и сбор полезных вещиц. В Skies вещами являются не только артефакты, но даже, в каком-то смысле, сами заклинания. Хитрое решение. Эпические поединки будут вестись не только ради победы, но и ради приобретения могущества в области магии. И если вы осмеливаетесь прилюдно пользоваться редчайшим заклинанием, то будьте готовы защитить себя и свою собственность.

Перечислять подобные находки разработчиков можно очень долго. Skies и в самом деле очень оригинальный продукт. Но как обстоят дела с обязательными для онлайновой RPG вещами? Такими, как цель игры и сюжетная линия? Ответ на этот вопрос авторы пока не дают. Безусловно, существует глобальный сюжет, способный задействовать как любого игрока, так и столкнуть в противоборстве целые народы. Получается, что в определенных ситуациях совместные действия игроков одного клана будут просто необходимы для их выживания. Интересно.

Приятно и наличие одиночной игры на локальном компьютере. Вы вполне можете пройти игру собственноручно, даже ни разу не подсоединившись к сети Интернет. И вот что важно — в single- и multiplayer-режимах участвует один и тот же персонаж. Вы не будете страдать от раздвоения личности, как в Diablo, когда для каждого режима игры должен был существовать уникальный герой. Все добытые вами вещи и нажитые в процессе одиночной игры experience-очки никуда не деваются. Вы можете прийти в онлайновый мир Skies во всеоружии и дать отпор любому противнику. Такой вариант частично решает проблему UO, в которой игроки вынуждены начинать игру нищими (не со злого умысла Origin — ради стабильности экономики).



Skies разрабатывается с расчетом на так называемый "massively multiplayer"-режим. В одной и той же игре смогут одновременно существовать несколько тысяч игроков. Ну а дата выхода пока назначена на май 1998 года. Будет и демонстрационная версия игры (или

тестовый релиз). Она намечена на март того же года. Несмотря на то что Paradigm уже имеет контракт с SegaSoft на распространение Skies, многие детали игры еще под вопросом. А значит, наш журнал постарается следить за развитием этого интересного проекта.

И еще одно! Отметьте наличие "сферического радара". Похоже, бои будут проходить не только на земле и в лабиринтах...

Классика не умирает

Название "Might and Magic" вызывает ностальгические воспоминания о золотых годах RPG на платформе PC. Несмотря на наличие определенной нежности в отношении M&M и соратников, немногие пользователи согласятся сегодня играть в старые игры. Индустрия ушла вперед и требует новых умственных вложений. New World Computing отвечает велению времени очередной гордой role playing-игрой Might & Magic. Точнее, **Might & Magic VI: The Mandate of Heaven**.

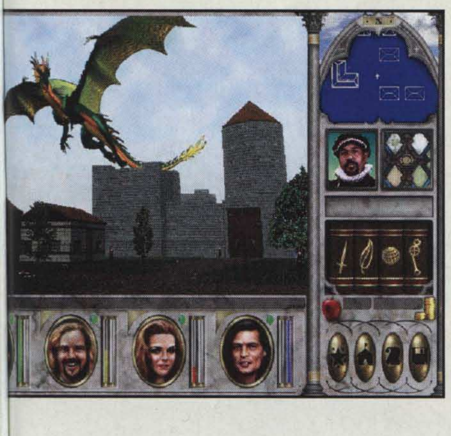


Отношение компании New World Computing к своим почитателям достойно восхищения. Выпуская одновременно стратегические игры и RPG, авторы умудряются снабдить их единым сюжетом! Это здорово — тем более что в Heroes of Might & Magic наверняка играли даже самые ленивые индивидуумы.

Сюжетная линия, как всегда, абсолютно неожиданна. Пока четверо друзей прогуливаются по окрестностям родного города, на их родное селение, как снег на голову, падает метеор. Из него появляются странные демонические существа, начинающие планомерно рушить и убивать. Детишки спасаются и покидают родные края, которые вскоре становятся печально известными. Проходит время, и король Роланд (да, тот самый — один из братьев) отправляется прояснить ситуацию с демонами. И исчезает. Ваша партия подросших детишек должна разыскать пропавшего монарха.

Ну а пока немного науки. Сосредоточьтесь! Разработчики новой M&M, как мы уже писали в #5, действительно сделали два новых графических engine'а. Один для лабиринтов, другой для путешествия по поверхности. Might & Magic всегда отличалась любовью к наземным приключениям, и соответствующий "движок" должен быть на уровне. В числе новшеств присутствуют: "свободное" движение хотя бы с четырьмя степенями свободы (летать разрешат), великолепная система динамического освещения, способная обрабатывать огромное количество источников света одновременно, и, конечно, возможность перехода из походового в режим реального времени и обратно. Третьей важной составляющей является специальная база данных, которая отвечает за общение вашей партии с NPC.

Благодаря режиму real-time, очень многие вещи в игре перестают быть постоянными. NPC не сидят на месте, а путешествуют из города в город. Подземелья снова могут заселяться монстрами. А артефакт, спрятанный в подземном лабиринте, может быть найден компьютерной партией искателей приключений. Кстати, все dungeon'ы создаются динамически — так что не ждите, что хорошая память поможет вам при повторном прохождении игры.



Помимо основного квеста, посвященного спасению короля и государства, у вашей партии будет возможность принять участие в многочисленных "подквестах", щедро заготовленных разработчиками. Приятно удивляет возможность прохождения одного и того же квеста несколькими способами. Зачастую единственно верное для авторов игры решение проблемы почему-то оказывается абсолютно нелогичным для игроков. Так что в подобном разнообразии подходов есть большая польза для самой игры.

После не слишком привлекательных "живых" персонажей из LOL2 любое появление сфотографированных физиономий в игре вызывает тревогу. В M&M 6 сильно настораживает четкость прорисовки лиц. Так и есть! New World Computing наняла около 50 артистов, которые, в свою очередь, позировали художникам. И результат получился весьма неплохим. Даже несмотря на тот факт, что "во всем следующая моде" New World Computing оставляет в игре спрайты. Пусть отлично нарисованные, но плоские двумерные спрайты, а не полигональные модели.

Вторично вспомнив "почти RPG" Guardians of Destiny, спешу заверить, что в M&M есть и будет партия героев. Как и всегда, вы сможете взять в свою компанию любого понравившегося гражданина. При этом личные таланты вступившего оказывают определенное влияние на всю группу целиком. Например, получив игрока, умеющего хорошо готовить пищу, вы заметите уменьшение расходов еды. А хороший кузнец в партии увеличит шанс успешной починки вещей любым членом команды.

Что еще? Mandate of Heaven представляет обновленную систему статистики персонажей. Она основана не на совершенствовании определенных skill'ов. Начиная M&M 6, каждый герой может иметь четыре умения: два вытекающих из его специализации (воин, маг и так далее) и еще два, кои выбраны по усмотрению самого игрока. Кроме того, волшебники



могут изучить до 100 заклинаний, относящихся к девяти школам магии. Набираясь опыта, вы можете совершенствовать уже приобретенные умения или выбрать новые из списка в тридцать skill'ов. Каждый skill имеет три уровня — base, expert, master. Последние два обеспечивают вам некоторые дополнительные функции. Человек, являющийся мастером ножа, имеет определенный шанс убить врага с одного удара, а мастер лука может стрелять сразу двумя стрелами. Но интереснее всего умения, напрямую влияющие на набор experience-очков (learning), а также meditation, значительно увеличивающий количество магической энергии, и bodybuilding (!), поднимающий здоровье персонажа. New World Computing смело экспериментирует — и пока идеи фирмы были весьма неплохими.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Не ждали

Александр Вершинин

Новое проклятие Лютера

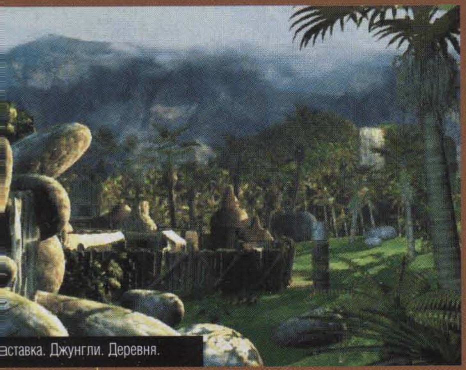
...Мы знаем его как Лютера, сына Скотии. Нормальный парень, но с наследственностью. Хорошо дерется, понимает в магии. Отращивает "козлиную" испанскую бородку и практикует сальные шутки. Особые приметы: проклятие, полученное от мамаши-колдуньи, — дар превращаться в монстра или ящерицу в самый неподходящий момент. Но это только полбеды. Главная проблема Лютера — это ленивые деятели из Westwood Studios, которые растянули создание *Lands of Lore: Guardians of Destiny* на четыре долгих года. И провалили дело.

Впечатление от игры очень двойственное. С одной стороны, это хит, которого многие просто заждались. Надеялись, верили, что Westwood не подведет. Обладая подобными взглядами, вы легче перенесете встречу с темной стороной новой LOL — с фактом, что игра, которая ДОЛЖНА была стать культовой, на таковую не тянет. Некоторые полезут в бутылку, но существа дела это не изменит: в этом программном продукте что-то не так. Неплохая RPG, но не более.

Дела двумерные

Настоящим палачом для GoD стал графический engine. Тот самый, который должен был поразить своей "трехмерностью, полной свободой движения и 3D-ускоренной графикой". Очень похоже, что пресс-релиз к игре писал человек, не слишком знакомый с темой своего труда. Все еще не появившийся 3Dfx patch к игре мало чем сможет помочь — разве что подправит текстурки и уберет ужасную пикселизацию. Впрочем, это лишь предположения. С такой же легкостью 3D-ускоренный вариант игрушки может ничем не отличаться от оригинала. Если программированием в компании Westwood занимается все тот же человек.

Неважно. Парадокс: только что вышедшей Guardians of Destiny стукнуло три года (а то и больше). Не верите? Посмотрим вместе. Первое и самое главное: в игре и не пахнет "трехмерностью". Авторы действительно отказались от дискретного движения и четких поворотов на 90 градусов из первой Lands of Lore. Теперь вы можете свободно вращаться вокруг собственной оси и путешествовать по миру, не ограниченному исключительно стеной слева и стеной справа. Это не открытие — на игрушках с подобным engine'ом доблестная id Software заработала миллионы задолго до появления второй LOL. В игре есть даже mouse look! Но все эти приятные для жанра RPG графические новшества блекнут в глазах пользователя из-за элементарной пикселизации. Авторы игры действительно сделали неплохую графическую основу — но по меркам 93-94 годов! Похоже, что с тех пор графическая часть игры не обновлялась. Текстуры на стенах, потолке и поле ужасны. Они вызывают болезненные воспоминания об Armored Fist 1. Крупные, уродливые пиксели безумно режут глаз и не дают играть подолгу. Физически большое напряжение для зрительных органов! Это не шутка. На многих этапах, особенно подземных, ситуация с графикой усугубляется постоянными "землетрясениями", "обвалами" и беспросветной тьмой. Вы пытаетесь найти дорогу вперед, постоянно сверяясь с картой (заклинания для освещения не существует, а волшебные ягоды, улучшающие зрение, раскиданы отнюдь не повсеместно), а в это время груды пикселей, изображающих пол, конвульсивно мечутся из одного угла экрана в другой. Сейсмическая активность, сэр. Сосуды глаз лопаются один за другим, и вскоре начинает болеть голова. Художников и аниматоров остается только помянуть тихим добрым словом за учиненное безобразие.


...ставка. Джунгли. Деревня.

Монстры в игре встречаются редко. Но если вам посчастливится найти экземплярчик, вы изрядно испугаетесь: они абсолютно плоские. А также "крупнозернистые" — опять личное проклятие Guardians of Destiny. Борьба с противником сводится к беспорядочному и лихорадочному нажатию на кнопки "Удар" и "Магия". Через некоторое время оппонент отдает швартовы и отправляется к туманным берегам Стикса. Зачастую определить тип вашего противника невозможно — спрайты сделаны по-спартански скромно и невыразительно.

И последняя капля. "Живые" актеры в полностью мультипликационном мире. Помните моду на FMV, порожденную WC 3? Еще одно доказательство архаичности игры, которая вышла в конце 1997 года. Все человеческие персонажи LOL сыграны актерами. Этим громким словом приходится называть тех дилетантов, которые убивают, терзают, аннигилируют единственно неповторимую вещь в игре, то есть фирменную мультипликацию Westwood. RPG можно пройти уже только за то, что в нее крохотными кусочками вкраплены бесценные жемчужины рисованных роликов. Составьте игру полностью из подобных шедевров анимационного искусства и вы обретете власть над миллионами душ игроков. За четыре года можно было забить мультяшками все четыре CD Guardians of Destiny до отказа — но вместо этого на дисках удобно расположились бездарные, непотребные FMV. Единственный талантливый актер во всей труппе — исполнитель роли Лютера. Парень умеет ловко манипулировать бровями, вызывая живое одобрение публики.

Лютер и квестомания

Самое время обратить внимание на сюжетную линию. И поскольку графика была в загоне все 4 года разработки, может быть, старания авторов ушли на великолепный и неповторимый сюжет?


Каменный бог.

История Guardians of Destiny пересказывалась уже неоднократно. В том числе и нами. Поэтому ограничимся сжатым вариантом происходящего.

Жившие некогда боги не могли вмешиваться в бытие землян — таковы были правила игры. Но злой бог Belial, обманув коллег, все-таки помогал "своим" человечкам. За это его казнили, а палача оставили приглядывать за могилкой. Таким образом, на момент начала игры мы наблюдаем на Земле сразу двух богов: живого хорошего и плохого почти мертвого. Последний оказался хитер и создал живую машину, которая способна возвратить шалуна к жизни. К несчастью, аппарат питается магической энергией, которая столь редка на нашей планете. И тут появляется красавчик Лютер со своим древним проклятьем. Парень становится необходимым и достаточным условием для возвращения недоброго бога. С другой стороны, "хорошие" силы, сторону которых пользователь принимал в первой части игры, прознали об опасности возвращения Belial'a. И они постараются уничтожить Лютера, дабы не допустить Апокалипсиса...

Собственно, все. Вы, Лютер, сын Скотии, теперь сам по себе. У вас нет друзей, есть только враги и те, кто пытаются быть нейтральными (до поры до времени). А потому, надо заставить недругов, в том числе нехорошего бога, пожалеть. Хотя бы о том, что они появились на свет и встали на вашем пути. Боевой топор заржавел без крови!

Приготовьтесь к новому испытанию, ведь сюжет Guardians of Destiny скорее подходит для сложного квеста, чем для role playing-игры. И никакой героической эпики — на этот раз вы играете за персонажа, которого в RPG-классификации можно отнести к классу "chaotic neutral". Почти до самого конца сюжетная линия абсолютно линейна. На каждой новой карте есть определенное количество достопримечательностей, которые следует посетить. Самые важные места выделены особо — визиту туда предшествует очаровательный мультик, сопровождаемый статической картинкой. Вы даже можете "перелистать" несколько таких картинок-location'ов, кликая мышью в оговоренные места экрана. Myst, да и только. Именно в таких заповедниках ведутся беседы с NPC, получаются мелкие квесты и обмениваются вещи.



Тот самый inventory.

Обычно существует строгая последовательность действий, которые следует выполнить, дабы перейти на следующий "уровень", то есть карту. Вот, к примеру, образец прохождения этапа Huline Jungle. Пункт первый. Спасаем женщину в подземельях — это открывает нам ворота деревни. В деревне беседуем с туземцами и узнаем, что волшебница Dawn находится неподалеку, в монастыре. Пункт второй. Идем в монастырь и говорим с... настоятелем. Если до сих пор не спасли несчастную женщину в пещерах, монах вас не примет. Взаимосвязь? Никакой. Настоятель поручает Лютеру найти руны в пещерах и доставить их сюда. Каким образом? Загадка. Пункт третий. Находим улей и берем оттуда пару кусков воска (как догадался, не спрашивайте). Спускаемся на самый нижний уровень пещер и делаем отпечаток рун. Пункт четвертый. Возвращаемся в монастырь и отдаем копию рун. Монах НИЧЕМ не может помочь нам в нашем квесте. Но! Ритуал передачи рун служит триггером для перехода на следующий этап. Пункт пятый. Направляемся в Savage Jungle, по пути захватив кинжал Huline оружейника и четырехрукого охранника Dawn.



Телепортеры — редкая, но полезная штука.

Все "пункты" выполняются в строгой последовательности. Причем по выполнении каждого из деяний вам не дается абсолютно никаких подсказок, что делать дальше. И это еще один из самых легких этапов игры! Чтобы продвинуться, надо быть истым профессионалом в области квестов и уметь интуитивно чувствовать, куда змеистая сюжетная линия повернет через минуту.

Помимо основного квеста на каждом этапе есть масса побочных заданий, заканчивающихся находкой полезной вещицы или, что редко, ценным указанием по прохождению игры. В тех же Huline Jungle можно сделать дополнительную копию рун и отдать их Dawn. Она подарит вам волшебный амулетик. Можно найти в деревне местного мафиози и договориться о сделке — волшебный меч за голову начальника деревенской стражи. Начальника убиваем, и Лютер может зайти и поболтать с местным царьком. Если и его убить, то из тушки вывалится аж целых пять Ancient Stones.

Главная проблема сюжетной части игры — это одновременно ее линейность и непоследовательность. Жесткая (и единственно верная) цепочка действий и абсолютная независимость друг от друга составляющих этой цепочки. Вы можете просчитать действия максимум на один шаг вперед. А когда один сюжетный квест выполнен, возникает большая проблема — обнаружить следующий. Нелогичность происходящего раздражает. Лютер участвует в заранее подготовленных диалогах, и вы никак не можете повлиять на беседу. Неприятно. Деремся мало, бесцельно шатаемся по необъятным просторам сильно пикселизированной страны слишком много. Скучно. Очень скучно.

Интерфейс, статистика и прочие шалости

Игровой интерфейс является кульминацией убожества Guardians of Destiny. Несмотря на разрешение 640x480, все вещи в inventory отчего-то напоминают о заслуженном ветеране 320x200. Идея с "виртуальным карманом", который резво выскакивает из-за кривляющейся физиономии Лютера, реализована несколько кривовато. Чтобы уместить в inventory достаточное количество предметов, авторам игры пришлось отказаться от любых текстовых комментариев к предметам. И это в RPG, где каждое оружие должно иметь свои характеристики! Все что можно добиться от "модернового" интерфейса — это невнятный голос Лютера, идентифицирующий предмет. А что делать с совершенно непонятными объектами, предназначение которых абсолютно не очевидно (убогая графика не дает никакой возможности догадаться о функциях той или



БОГемная тусовка.


Он нехороший.

иной вещицы)? Удивительно, как Westwood вообще приняла такой интерфейс.

Дальше — хуже. RPG, кажется, должны custom'изировать героя. То есть игрок может развивать в своем персонаже необходимые черты, что, разумеется, оказывает влияние на стиль прохождения игры. Сказано очень обобщенно, но вполне очевидно. Проблема в том, что в Lands of Lore, первая часть которой стала КЛАССИКОЙ RPG-жанра, теперь вообще отсутствует какая-либо статистика героя! Вот так! Есть две характеристики, которые вы можете совершенствовать: умение размахивать холодным оружием и использовать магию. Для каждого "таланта" существует специальный bar, показывающий, сколько игроку осталось до следующего уровня. Никаких цифр, нет даже понятия "experience"! Lands of Lore сделана с расчетом на идиотов, которые путаются в цифрах и не могут осознать их значения в игре.

Писать такое о продукте Westwood безумно больно, но это правда. О крупном, кошмарном VGA-фонте не стоит даже вспоминать... Да, те же самые "бары" вы обнаружите, рассматривая свои боевые качества. Среди них степень защиты, сила удара кулаком, сила используемого оружия — меча и лука. Ничего информативного, ничего даже отдаленно напоминающего Armor Class или To Hit Damage. Понимайте значение "баров", как хотите. Мне, например, они напоминают куски колбасы салями. Полкило, 300 граммов, 100 граммов...

Довольно кисло смотрятся и боевые действия. Начнем с того, что вы никогда не увидите, какое оружие используете. При ударе перед лицом героя пролетает что-то размытое. Видимо, это лезвие. Сила удара никак не демонстрируется. Есть два варианта: попал и промахнулся. Сколько жизненной энергии остается у врага — также никому кроме компьютера неизвестно. Оригинальным оказался лишь один меч — он изредка создает огненный дождь, падающий на голову атакуемого. Зато с магией дела чуть лучше. Заклинаний достаточно много и практически все они отличаются друг от друга визуально. Минимальное разнообразие гарантировано.

Луч света?

Посвятив большую часть рецензии охаиванию Lands of Lore 2, можно чуть-чуть расслабиться и заметить некоторые положительные стороны игры. Приятно, что игра очень большая. Первые два CD проходятся легко, а вот третий и четвертый ставят перед игроком сложные задачи.

Но изюминкой игры стала интерактивная модель мира. Многие сегменты этапов могут быть изменены вашей рукой. Каменный свод, растревоженный вашим заклинанием или стрелой, может упасть и превратиться в мост через пропасть. Во всех подземельях есть огромное количество готовых к употреблению фонарей. Стоит лишь подойти к нему и использовать простейшее заклинание класса Spark. Пылающий факел тут же осветит окружающую территорию — все-таки динамическое освещение! Вы можете пройти сквозь заросли кустарника, разумеется, в условленных местах, просто разрубив живую стену своим мечом. То же касается хлипких сегментов стен — они поддаются под вашими ударами и открывают новые проходы. На одном из уровней даже есть лифт, который помогает вам беспрепятственно путешествовать по многоэтажной системе лабиринтов. Лютер может манипулировать предметами определенных размеров. Скажем, он способен водрузить несколько ящиков друг на друга и взобраться по ним на ранее недоступную высоту. Активирование определенных рычагов может вызвать лифт, открыть дверь или даже навести мост через реку. Кстати, о воде. Лютер не умеет плавать в любом воплощении. И это очень обидно и несправедливо. Зато, принимая форму "зверя", он легко пересекает ручейки, в которых тонет маленькая "ящерица".


Belial. А вот он симпатичен.

Вообще, сама идея перевоплощения выполнена великолепно. Меняется не только портрет героя, но и его возможности, его рост, скорость передвижения. Человек — это золотая середина, универсал. Может использовать оружие, способен применять заклинания. Прыгает и бегает. В меру вынослив. Воплощение Beast не может прыгать и держать оружие. Зато его удар в самом начале игры гораздо более ощутим, чем удар Лютера-человека. Beast может передвигать большие камни и "держать" мощные удары. Форма Lizard очень прытка, далеко прыгает, быстро бегает. Благодаря маленькому росту может пролезть в любую нору и утонуть в любой луже. Абсолютно не может драться врукопашную и использовать меч. Зато у Ящерки более богатые магические способности, равно как и запасы маны. Изменения в росте очень ощутимы — благодаря стараниям разработчиков. Модифицируясь, вы имеете шанс взглянуть на окружающий мир (и врагов) под другим углом. Идея превращения в другое существо сделана в Lands of Lore куда лучше, чем, скажем, в почитаемом хите Shadow Caster. Девяносто процентов превращений случайны, и вам придется выработать тактику для каждой из трех форм. Они действительно очень различны — и вы гарантированно почувствуете это на собственной шкуре.

Интересно, что поражение в бою не всегда приводит к вашей смерти. На уровне Dracoid Ruins вас кидают на ринг и заставляют драться с чудовищем. А на балконе в это время толпятся ваши враги и любуются зрелищем. И если в этот момент использовать один из Ancient-камней, то ваш магический уровень поднимется, как на дрожжах.

Что такое Ancient Stone? И как лучше набирать "experience"-классы? Почему разбитые часы в Draracle Museum вас убивают и как этого избежать? Вопросов огромное количество. Поэтому для тех, кто все-таки решится сесть за Guardians of Destiny (несмотря на все угрозы и предупреждения), в следующем номере будет опубликован солюшен. А пока рейтинги.

P.S. LOL 2 не станет хитом. Это точно. Но это не мешает ей быть совсем неплохой игрой — то ли квестом, то ли RPG, то ли adventure. Отрицательные впечатления порождаются обманутыми надеждами. Как если бы вместо Quake id Software выпустила игру на основе "движка" Wolfenstein 3D. То есть сделала бы шаг назад, а не вперед.

Lands of Lore Guardians of Destiny

Разработчик
Westwood

Издатель
Westwood

Рейтинги
Графика 61%
Звук 79%
Сюжет 83%

Интересность
85%

Системные требования
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS 3.0/Windows 95

Александр Вершинин

С пистолетом наголо

Несмотря на то что Lands of Lore: Guardians of Destiny не оправдала оказанного ей доверия, великолепная RPG все же с нами. Ее название *Fallout: Post Nuclear Adventure*. Хоть Interplay и не придерживалась любимых AD&D-правил и не следовала заветам дедушки Толкиена, у нее получилась очень даже революционная role playing-игра. RPG, в которой личные качества персонажа являются ключевыми для развития сюжета.

Fallout — это целая смесь жанров. Играя, вы с удивлением обнаруживаете сходство с самыми неожиданными программными продуктами прошлых лет. Fallout дает вам свободу предпринимательства из Pirates!, великолепные сражения, одновременно похожие на яростные real-time-перестрелки из Crusader: No Remorse, и осторожные тактические гамбиты X-COM. Система моделирования персонажа Fallout может, в свою очередь, поспорить с соответствующим механизмом любой классической RPG.

Что, где, когда

Для традиционного RPG-игрока Fallout явится некоторым шоком. Авторы нарушили все каноны жанра, забыв о волшебных странах, гоблинах, троллях, магии и Аватарах. Вместо этого нас с неумолимой безысходностью встречает грустное будущее планеты по имени Земля.

Так вот, на любимом шарике происходит нечто похожее на третью мировую. Война уничтожает подавляющее большинство населения. Некоторые "счастливчики" умудряются выжить в Vault'ах, специально созданных подземных убежищах, защищенных от радиации и никак не зависящих от внешнего мира. Оставшиеся в живых из числа обитателей поверхности, разумеется, мутируют — это относится как к царю зверей человеку, так и к остальным животным. Поэтому никто не



удивляется, встретив депрессивно-озлобленных крыс, которые эскадрильями набрасываются на все живое, огромных скорпионов, а также различные вариации на тему "человек разлагающийся".

Вполне возможно, что наш герой так никогда и не увидел бы прелестей наземного мира, если бы в его Убежище не произошло ЧП. Сломался специальный чип, микросхема, которая следила за очисткой воды. Запасы последней быстро заканчиваются, и кто-то должен выйти наружу и добыть новый чип. Крайним оказываетесь вы. Впрочем, не печальтесь. На поверхности гораздо веселее.

Сделай себя сам

Поразительно. Потрясающе. Гениально. Вещь, о которой просто приятно писать. Генерация персонажа. Конечно, всегда можно взять заранее приготовленного авторами героя, но при этом вы неосмотрительно рискуете потерять добрую по-



ловину удовольствия от Fallout. Вы не поверите, но физические параметры, умения и даже черты характера идеальным образом могут быть настроены под ваши нужды и требования. Примечательно, что совершенно не обязательно создавать идеального героя без страха и упрека. Пользователь может наделить свой персонаж разнообразными особенностями. Именно так, особенностями. Вы же не назовете чертой характера броское умение попадать в переделки и наблюдать самые худшие варианты человеческой смерти? Есть даже такое свойство!

Пока разношерстные философы корпят над вопросом, что есть человеческое существо, создатели RPG более или менее успешно это самое существо моделируют. Заметьте, что вариант от Interplay — один из интереснейших. Итак, персонаж Fallout есть совокупность таких вещей, как Abilities, Personal Traits и Skills. То есть личные характеристики, физические и ментальные, те самые особенности, и, наконец, ремесла, в которых преуспел наш герой. Первые два класса тесно взаимосвязаны с чисто RPG'шной статистикой: hit points, количество action-очков в бою (сражения в Fallout исключительно походовые), весовые ограничения на переносимое барахло, скорость восстановления жизненной энергии, скорость реакции, реакция на яд и радиацию и многое другое.

Серьезно о цифрах

Как уже много раз упоминалось, от параметров полученного персонажа во многом зависит характер развития сюжета. Например, изначально выставляя высокие боевые качества героя, вы неминуемо подтолкнете "военную" часть сюжетной линии. То есть большинство проблем для вас будет решаться простым способом: найти-убить-отнять. С другой стороны, развив умственные способности (забавно звучит) героя и способность к убеждению собеседников, вы увидите совсем другую сторону игры. Многие задания, связанные с бесконечной стрельбой у первого персонажа, ваш "убедительный" герой сможет закончить исключительно пользуясь здравым смыслом и логикой. Именно так! Вы будете разговаривать с врагами и склонять их помочь вам. В беседах с ключевыми NPC дипломатичный герой получает гораздо больший выбор фраз, нежели воинственный.

Но это не все! Огромное значение имеют качества, не влияющие явным образом на skills. Скажем, получивший максимум Luck способен обнаружить такие вещи, такие... Как вам понравится найти разбившийся корабль инопланетян и позаимствовать из него супероружие, которое является одной из самых убийственных вещей в игре? "Счастливчик" может выходить живым и здоровым из самых ужасных переделок. С другой стороны, может и не выйти... Удача — штука ветреная.

А теперь серьезно о цифрах, как и обещалось. Abilities состоят из семи основополагающих пунктов. Strength напрямую влияет на количество hit points, силу удара (в рукопашной драке) и вес переносимого груза. Perception не только отвечает за скорость реакции, но и позволит заметить достаточно необычные для мира Fallout вещи. Шансы найти секретные места увеличиваются! Endurance, то есть выносливость, связана с темпами выздоровления и устойчивостью к ядам и радиации. Charisma поднимает такие качества, как speech и barter. Не забудьте, что с каждым NPC можно попробовать меняться! И чем выше barter-способность, тем за меньшую цену вам достанется желаемый предмет. Intelligence ответствует за ремесла science, repair, first aid, doctor и outdoors. Имея развитый science, вы сможете взламывать и использовать компьютеры, чинить аппаратуру и так далее. Для тех, кто собирается провести игру в сражениях, Agility важна не менее, чем Strength. Agility увеличивает armor class, прибавляет action-очки и улучшает ваше владение любым оружием. Да, с хорошей Agility вы имеете все шансы стать удачливым вором. Luck. Очевидно, что удача пригодится вам в азартных играх



(gambling) и увеличит шанс нанести противнику "critical hit", который убьет его наповал.

Далее следуют "личные качества". Они очень необычные, вы не встретите ничего подобного в рядовой AD&D RPG. Приведем лишь некоторые — дабы было понятно, насколько продумана система построения персонажа и сколь широки ваши возможности в его custom'изации (извините за сленг). Надо заметить, что любое качество не бывает только положительным. Как и у медицинских препаратов, Personal Traits обладают побочными эффектами. Fast metabolism ускоряет выздоровление героя, но уменьшает его сопротивляемость ядам. Bruiser увеличивает Strength, но уменьшает количество action-очков в бою — вы становитесь сильнее, но медлительнее. Kamikaze обнуляет ваш собственный armor class, но увеличивает скорость реакции. Fast shot — забавная вещь: уменьшает время на использование любого оружия. Но берегитесь! Обретая это качество, вы навсегда отказываетесь от прицельного точечного выстрела. Разумеется, при выборе Fast shot этого вам не говорят. Skilled увеличивает все "ремесленные" качества (skills), но вы получаете приятный бонус под названием Perk через каждые четыре, а не три уровня. Gifted, напротив, увеличивает все Abilities, но уменьшает skills. В общем думайте, рассчитывайте!

И последнее из утомительного для некоторых ритуала формирования своего второго "я". Все ремесла, то есть skills, можно для удобства сгруппировать. Первая и самая важная группа — это skill'ы, связанные с использованием оружия. Для каждого класса пушек есть собственный skill: ручное, энергетическое, холодное оружие и даже тяжелая





артиллерия. Во имя сохранения собственной шкуры постарайтесь довести эти умения хотя бы до 100 процентов (можно гораздо больше). Далее следуют "медицинские" first aid и doctor. Лучше заниматься последним, так как doctor лечит гораздо эффективнее. Воровское дело представлено в Fallout солидным набором skill'ов. Sneak, steal, lockpick, trap — эти умения помогут сформировать совершенно новый тип героя и, соответственно, новый стиль прохождения игры. Помните, что каждую задачку можно решить как минимум тремя разными способами — силой, хитрой дипломатией и взломом. К дипломатическим качествам, кстати, относятся speech и barter. Ну а об оставшихся science-ремеслах и gambling уже было сказано вполне достаточно.

Совершенство и предел

Потратив уйму журнального места на очерчивание сложной системы статистики, было бы просто алогично не описать ее в действии. Как и большинство RPG (не будем о Lands of Lore), Fallout имеет систему набора experience-очков. Набрав их определенное количество, вы получаете следующий уровень. Сама по себе цифра вашего уровня ни на что не влияет, зато процесс произведения в чин сопровождается приятными



бонусами. Во-первых, вы всегда получаете определенное количество свободных очков, которые можно распределить между skill'ами. Во-вторых, есть таинственный Perk. Это дополнительное "личное качество", которое вам дается через каждые три уровня. Perk, в отличие от Personal trait, не всегда имеет противные побочные эффекты. А главное, эти бонусы гораздо более эффективны — некоторые могут стать незаменимыми.

Как же добывать experience-очки? Авторы утверждают, что примерно половина их достается в боях. Но это наглая ложь. Драться весело, доходно и полезно для здоровья и inventory. Нельзя же покупать патроны, а тем более ракеты для базуки в магазине! Поэтому хорошая перестрелка или поножовщина — главный источник опыта. Конечно, за каждое выполненное деяние, то есть квест, также дают experience, но это уже не то. Зато за осуществленные добрые дела вам полагается прибавка в графе "репутация" (есть и такая), которая прямиком влияет на исход игры. А их, исходов, несколько — и отнюдь не все заключительные мультики добрые и хорошие...

Как это выглядит

Fallout смотрится на редкость добротно. Симпатичный изометрический вид и отлично прорисованные задники. Конечно, не Diablo, но все же. Управление вполне удобно — осуществляется мышью: разговоры, стрельба, обмен и использование вещей. Любые специальные функции (подлечиться самому и помочь союзникам, взломать замок, починить машину) опять же без проблем доступны с помощью мыши. Inventory-экран позволяет разместить в руках оружие, осмотреть предметы и почитать комментарии к ним. Мелочь, но приятно. Подобные детали очень способствуют созданию атмосферы игры. В любой момент вы можете поменять местами оружие в "первой" и "второй" — изображение на экране также меняется. Ваш герой сначала убирает старую пушку, а затем достает новую. А большинство стволов в Fallout выглядят очень и очень внушительно. Конечно, начинаете вы с простых автоматических пистолетов, но потом...



Стрелок-одиночка

Сюжет Fallout — это история ваших баталий и upgrade'ов. Но начинать надо с малого. Именно поэтому первый враг, с которым вы встречаетесь, оказывается обычной крысой. Только очень агрессивной. Удар кастетом или выстрел из пистолета быстро ставит на место зарвавшегося грызуна. В то же время крысы — самые надоедливые из ваших потенциальных врагов. Их всегда слишком много. Но как только вы подходите слишком близко к врагу (разве такую мелочь, как крыса, заметишь?), автоматически включается режим боя. Все становится походовым. Перед глазами появляется цепочка лампочек, символизирующих доступное количество action-очков в данный ход. А поскольку real-time отсутствует и вам не надо торопиться, каждый неосторожный шаг карается потерей живительных AP (action points).



Все ваши манипуляции строго контролируются: на выстрел из легкого оружия необходимо меньше очков, чем на залп из тяжелого. Нож или кастет тратит и того меньше. Поэтому на первых порах в одной руке лучше держать огнестрельное, а в другой холодное. Таким образом, если враг приблизится вплотную, вы сможете сделать целых два удара — благо, что "смена руки" абсолютно бесплатна.

Боевой интерфейс сделан очень разумно. Фигуры врагов выделяются (ради такого случая даже стены становятся прозрачными), а все расстояния могут быть подсчитаны. Наметив место для перебежки, вы сейчас же увидите количество шагов до него. Наводя оружие на цель, вы сразу же видите вероятность попадания, которая высчитывается из вашего умения владеть стволом, технических характеристик пушки и расстояния до цели.

Многие виды оружия имеют несколько режимов работы. Практически из любого огнестрельного оружия игрок может вести как "обычный", так и прицельный огонь. Последний даже можно назвать "точечным", так как перед вами появляется некое подобие схемы по разделке тушки врага, и вы своим электронным пальчиком указываете желаемую часть. Очень хорошее развлечение — и чувствуете себя снайпером! Автоматическое оружие, то есть автоматы, пистолеты-пулеметы, тяжелые пулеметы, лазерные пулеметы могут стрелять очередями. Если враг стоит вплотную, то это конец. Попавшая в уязвимое место очередь разрывных пуль из шестиствольного "Вулкана" зачастую наносит в три или четыре раза больше урона, чем нужно, чтобы завалить противника. В таких случаях даже огромные уродливые мутанты с хрипом отлетают на несколько шагов и смачно плюхаются на пол. Бездыханными. Здорово! Ну а если враги кучкуются, то ваш пулемет может задеть не одного, а сразу нескольких злоумышленников. Остается лишь следить за запасом патронов.

Обычно враги не проявляют чудес сообразительности. Увидев вас, они просто идут кратчайшим путем на сближение, поливая из всего бортового оружия. В таких случаях выгодно спрятаться за угол. И когда враг наконец огибает препятствие, то получает то, чего заслуживает, прямо в череп. Не забудьте только взять что-нибудь помощнее. От некоторых крепких лбов пистолетные пули... просто отскакивают. Приятно, что, имея достаточное количество action-очков, вы всегда можете выйти из боя, убежав от противника. Для этого надо лишь удалиться из его поля зрения и нажать на "End Combat". И наоборот, вы можете первым начинать драку, открывая огонь с любого удобного вам расстояния.



Пядь американской землицы

География Fallout заставляет подозревать, что действие происходит на юге Соединенных Штатов, вероятно, в Калифорнии. Выбираясь из Убежища, вы обнаруживаете собственную персону в виде невероятно маленькой точки на огромной и черной (то есть необследованной) карте. У вас есть лишь некоторые подозрения, что water chip, цель первого, но не единственного квеста в игре, может находиться в другом Убежище, к востоку от вашей базы.



Так начинаются дни скитаний по неузнаваемой поверхности матушки-Земли. Точек, где вы можете встретить цивилизацию или просто живых существ, не так уж много. Поначалу, бесцельно мечась по карте в поисках приключений, вы будете случайно натыкаться на эти новые для вас места. Как только вы решаете посетить живой уголок, плоская и скучная карта заменяется любимым изометрическим видом. Дабы эффективно использовать ресурсы машины, крупные города и подземелья поделены на несколько сегментов — на манер мозаики. Причем зачастую вы с трудом обнаруживаете лазейку в следующую часть "puzzle".

Подобные оазисы жизни всегда наполнены NPC-персонажами. И вы нередко оказываетесь тем человеком, который помогает людям разрешить их внутренние проблемы. Кстати, каждое задание может быть не только выполнено по-разному — можно поменять его на другое. Если у вас заказное убийство, можно пойти к жертве и "продать" нанимателя. В игре есть деньги и каждый предмет обихода имеет свою цену. В крупных селениях всегда есть магазины, где можно купить необходимое и сдать награбленное. Можно даже найти спутников. Собаке по имени Dogmeat можно дать кусок мяса, и она будет верно следовать за вами и драться за вас. Судя по переписке в Интернете, люди даже устроили соревнование: чей Dogmeat дольше проживет. Со временем враги крутеют настолько, что ударом вышибают дух из верного пса, который без страха и упрека бросается на вашу защиту. Приходится в первую очередь заботиться не о своем здоровье, а о мохнатой шкуре собаки. А ведь можно просто застрелить пса, когда вас попросили. Выбор за вами.

Последнее утверждение символично. Всю игру вы имеете удивительную свободу выбора. А это — основа демократии. А это — самый прогрессивный политический режим в наше время. Цените...

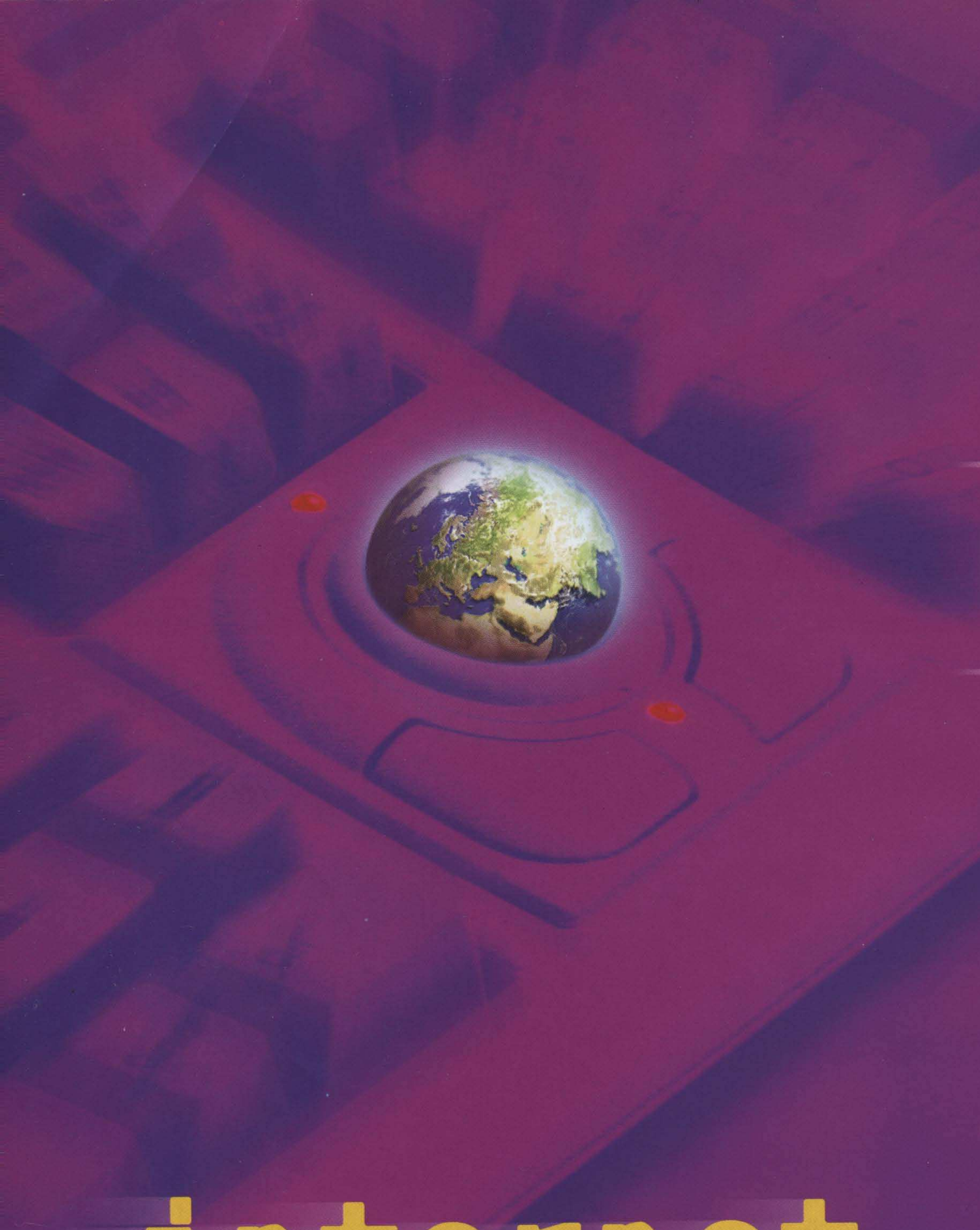
P.S. И не бойтесь немного облучиться. После бодрого сообщения о выпадающих волосах и, извините, геморрое, случилось чудо. Герой не только выжил — у него здорово увеличились strength и intelligence...

Fallout
Post Nuclear Adventure

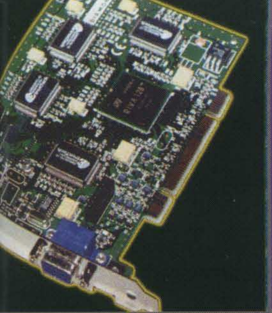
Game.EXE НАШ ВЫБОР

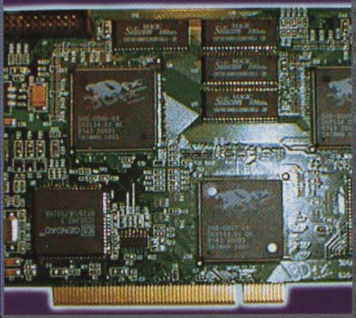
Разработчик
Interplay
•
Издатель
Interplay
•
Рейтинги
Графика 92%
Звук 92%
Сюжет 92%
Интересность
92%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM (для MS-DOS — 32 Мбайта), 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





- Number Nine Revolution 3D
- Matrox Millennium II
- Diamond Viper V330
- U.S. Robotics Courier V. Everything
- Zyxel Omni 288S
- Zyxel U336-E
- Motorola VoiceSURFR 33.6
- Motorola Premier 33.6



Game.EXE 1997 Лучшая покупка

109

U.S. Robotics Courier V. Everything

"Без сомнения, самый распространенный, самый популярный, самый доступный по цене..."

Zyxel U336-E

"Эта модель прекрасно зарекомендовала себя на всех типах линий..."

Game.EXE ПРИЗ специальный 97

110





Game.EXE НАШ ВЫБОР



Number Nine Revolution 3D

"...прекрасный выбор для тех, кто желает получить высококачественный и высокоскоростной, хотя и достаточно дорогой 2D-акселератор с полным набором 3D-функций."

106

Магия должна продолжаться

Вот уже год как акселераторы 3Dfx Voodoo Graphics остаются для геймеров продуктом "это-должен-иметь-каждый". Разговорчики в строю: "RIVA, Permedia 2, V2200, PCX2"... Кто это сказал? Выйти из строя! А GLQuake I/II с 30-40 fps и цветным освещением? А куча Glide-игр? Еще вопросы? Встать в строй.

Однако круг конкурентов ширится, а в геймерских массах заводятся нездоровые сомнения в истинности руководящей и направляющей роли 3Dfx в мире 3D-ускорителей. Чуя недоброе, 3Dfx опубликовала спецификации будущего шедевра. Как вы думаете, кто может убить Voodoo? Правильно — 2 Voodoo, или (если точнее) **Voodoo 2**. Итак, отведите женщин и детей, а слабонервные приготовьте валерьянку. Технические спецификации Voodoo 2.

192-битная архитектура памяти с пропускной способностью (вероятно, все-таки пиковой) 2,2 гигабайта в секунду. Скорость рендеринга — 3 миллиона треугольников в секунду и 90 миллионов пикселей с применением эффектов билинейной фильтрации, MIP-mapping, Alpha Blending и Z-буфера. Эти показатели более чем втрое превышают параметры "простых" Voodoo.

Современные Voodoo-чипсеты — это два чипа: TexelFX и PixelFX. Первый занимается обработкой текстур (MIP-mapping, фильтрация), а второй — обработкой эффектов над пикселями (туман и альфа-канал). Тактовая частота обоих чипов — 50 (иногда 57) мегагерц. Voodoo 2 состоит из двух текстурных процессоров (аналоги TexelFX) и одного аналога PixelFX. Все чипы будут работать на частоте 80-100 МГц. Применение двух текстурных процессоров позволяет за один проход обрабатывать сложные эффекты (трилинейная фильтрация, освещение) без потери производительности. Видимо, "на борту" акселераторов Voodoo 2 будут устанавливаться 4 мегабайта памяти для видео и Z-буферов и 4 мегабайта для буфера текстур. Таким образом будет поддерживаться максимальное разрешение без Z-буфера — 1024x768, а с Z-буфером — 960x720. Наконец, поддерживаются и PCI-, и AGP-шины, но первые акселераторы будут использовать PCI.



Формально, ускорители Voodoo 2, как и их предшественники, останутся только 3D-акселераторами, и система подключения не претерпит изменений (то есть будет осуществляться через "проходной" кабель).

Интересное нововведение. Те, кому скорости одного Voodoo 2 будет недостаточно (это кто же такой жадный?), смогут установить два (а кто такой богатый?) одинаковых ускорителя в систему. Платы соединяются кабелем данных (для этого на каждом Voodoo 2 предусмотрен специальный разъем) и работают в режиме SLI (ScanLine Interleave). Суть SLI такова: первый ускоритель просчитывает только четные строки каждого кадра, а второй — только нечетные. Таким образом, установка второго Voodoo 2 теоретически должна приводить к почти двукратному увеличению производительности. К сожалению, пока недоступны результаты тестирования SLI-систем, поэтому рассуждать об эффективности этого режима еще рано. Зато доступны предварительные результаты тестов GLQuake на одном из первых образцов Voodoo 2. Вот они:

GLQuake 640x480 (demo1): 94,8 fps, GLQuake 800x600 (demo1): 70,9 fps, Q2 Test 640x480: 72,0 fps.

Впечатляет, не так ли? Учитывая предварительность тестов, от конечных Voodoo 2 вполне можно ожидать скорости выше 100 fps. Правда, я не уверен, что кто-нибудь сумеет заметить отличие между 60 и 120 fps (предположим, что кадровая частота монитора — 60 Гц; Voodoo 2 считает в секунду больше кадров, чем реально показывает монитор; вопрос: увидите ли вы "лишние" кадры? Конечно, кадровую частоту монитора можно увеличить, но надо ли?).

Компания Diamond Multimedia Systems уже объявила о сроках выпуска Monster 3D 2, карты на новом Voodoo, — середина-конец первого квартала 1998 года (читай: весна'98). В пресс-релизе компании также отмечено, что 2-я серия "Монстров" будет дороже. Разумно ожидать цену в $300-400, хотя и цифра в $500 (с учетом ажиотажного спроса) меня не удивит. Вас интересует, когда? Известно, что массовые поставки новых акселераторов в Россию (особенно от Diamond) начинаются не раньше, чем через месяц после начала поставок в Европу. Поэтому, скорее всего, Voodoo 2 появится в Москве не раньше мая'98.

Напоследок информация к размышлению. Объем продаж компании 3Dfx за третий квартал этого года превысил самые радужные ожидания, а спрос на Voodoo-акселераторы обогнал предложение. Цены стали угрожающе ползти вверх, однако спрос все равно не снизился! На момент написания этих строк Voodoo-акселераторы в Москве стали ДЕФИЦИТОМ. Поэтому совет: если хотите от души поиграть под Новый год во что-нибудь трехмерное (особенно в Quake II) — задумайтесь о покупке Voodoo уже сейчас. Canopus Pure 3D или Voodoo 2? Когда они еще будут...

3D — в процессорные массы!

Компания AMD анонсировала новые серии микропроцессоров **AMD K6 3D** и **AMD K6 3D+**. Процессоры имеют расширенный набор инструкций для обработки 3D-графики, мультимедиа и звука, названный технологией AMD 3D. Не следует путать ее с технологией Intel MMX. Инструкции MMX позволяют за одну команду выполнить арифметическую операцию с несколькими целочисленными операндами (такие инструкции называются SIMD — Single Instruction Multiple Data), однако в процессе геометрических вычислений (а именно эта часть расчетов 3D-сцены сегодня возлагается на ЦП) используются в основном операнды с плавающей точкой. Сегодня можно с уверенностью утверждать, что использование инструкций MMX существенно не увеличивает скорость просчета графики в 3D-играх.

Процессоры AMD K6 3D будут иметь суперскалярный блок обработки MMX-инструкций с двумя конвейерами декодирования и исполнения. Кроме того, они смогут выполнять арифметические SIMD-операции над числами с плавающей точкой. Новые инструкции позволят ускорить геометрические вычисления в 3D-графике. Правда, пока не ясно, будут ли новые команды реально использоваться производителями ПО (и прежде всего Microsoft). Если AMD сможет убедить Microsoft включить поддержку новых инструкций в DirectX 6 — процессоры K6 3D, вероятно, по Direct3D-производительности смогут составить серьезную конкуренцию продукции Intel. Зато ясно другое: поддержка процессоров K6 3D в DirectX явно не понравится Intel — давнему партнеру Microsoft. Поэтому AMD, цель которой — захват 30% рынка PC процессоров к 2001 году, придется поискать серьезные аргументы для пропаганды своих технологий среди производителей ПО.

Следует также отметить, что во многих новых графических 3D-чипсетах содержится блок геометрических вычислений (геометрический процессор), способный снять с ЦП часть нагрузки. Однако DirectX 5 не использует геометрические процессоры, загружая всеми вычислениями ЦП. До сих пор остается открытым вопрос: реализует ли Microsoft поддержку геометрических процессоров в DirectX 6? Если не реализует, то продолжится гонка ЦП под лозунгом "Быстрее, трехмерней, плавней (это о играх)". Если реализует, то требования Direct3D-игр к мощности сопроцессора будут существенно снижены, а Intel и AMD придется сочинять новые призывы.

Процессоры K6 3D будут производиться по технологии 0,25 мкм и содержать 9,3 миллиона транзисторов. Первые их версии будут работать на частоте 300 МГц и частоте локальной шины 100 МГц. В дальнейшем планируется увеличение тактовой частоты процессоров до 350 МГц. Хотя все процессоры серии K6 3D будут устанавливаться в стандартное гнездо Socket 7, современные материнские платы не поддерживают локальную шину 100 МГц. Поэтому с надеждами установить новый процессор в старую материнскую плату придется расстаться.

Выпуск K6 3D запланирован на первую половину 1998 года, а K6 3D+ — на вторую половину 1998 г. Основное отличие процессоров 3D+ — расположение на чипе 256-килобайтного кэша второго уровня. В отличие от Pentium Pro на K6 3D+ кэш будет находиться на одном кристалле с процессором, работая на более высокой скорости. Кроме того, для повышения производительности будет поддерживаться расположенный на материнской плате кэш третьего уровня.

Таким образом, не сумев в новых процессорах существенно увеличить производительность сопроцессора, инженеры из AMD решили расширить набор инструкций и ускорить выполнение MMX-команд. С другой стороны, Intel не собирается расширять набор инструкций своих процессоров по крайней мере до 3-го квартала 1998 г., увеличивая лишь их тактовые частоты и доводя частоту локальной шины до 100 МГц.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ НИКОЛАЕМ РАДОВСКИМ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

ДНИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ В САЛОНАХ КОМПЬЮЛИНКА

Новинки от ведущих производителей компьютерной техники

CLR®
intel®
EPSON®
HEWLETT PACKARD
Panasonic

Hi-Tech в России

01·17 ДЕКАБРЯ



Информационная поддержка:

КОМПЬЮТЕРРА издательский дом
Эксперт
ИЗВЕСТИЯ

Каждому покупателю подарок от фирмы КомпьюЛинк !

КРОМЕ ТОГО

Каждый покупатель участвует в лотерее! Разыгрываются компьютеры, цифровые фотокамеры, принтеры, сканеры.

СУПЕРПРИЗ

автомобиль Nissan-Almera



Результаты розыгрыша лотереи 25 декабря в газете Московский Комсомолец

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ КомпьюЛинк

ст.м. "Войковская"
Ленинградское ш., 17
тел.: 150-6561, 742-4148

ст.м. "Черкизовская"
Щелковское ш.,д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст.м. "Лубянка"
Мясницкая, 6, 2-й этаж
тел.: 924-2673, 923-4173

ст.м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892 (три линии)

ст.м. "Маяковская",
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст.м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6964

Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)
Горячая линия: 131-4222, 131-4329 с 10 до 22 без выходных

Дело о волшебных fps 2

Николай Радовский

"Железный" отдел Game.EXE продолжает тестирование новейших 2D/3D-акселераторов

Славное дело общения с самыми свежими видеокартами, поступающими к самым продвинутым московским компьютерным продавцам (их телефоны традиционно завершают обзор), продолжается! На этот раз мы будем знакомить вас с плодами наших экспериментов над картами Matrox Millenium II, Number Nine Revolution 3D и Diamond Viper V330...

Все видеоакселераторы, с которыми мы имели в этот раз дело, вполне удовлетворились системой Pentium 200 MMX, укомплектованной 32 мегабайтами EDO RAM с временем выборки 60 наносекунд, материнской платой Intel TC430 HX, жестким диском WD AC34000L и монитором ViewSonic PT770. Pentium II 266, как в прошлый раз, не понадобилось. Оно и понятно: тестировались исключительно PCI-карты.

Как и в предыдущем тестировании, программное обеспечение устанавливалось на компьютер в следующем порядке: паньевропейская версия Windows 95 OSR 2, PIIX Bus Master IDE-драйверы версии 3.01, драйверы тестируемой карты (источник — Web-сайты производителей), DirectX 5.0.

Результаты тестирования

Number Nine Revolution 3D

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Цена:	$415
Тип акселератора:	2D/3D
Чипсет:	Number Nine Ticket to Ride
Тип установленной памяти:	WRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	8/16
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	220
Тип шины:	PCI
Использованная версия драйверов для Windows 95:	1.29 (WHQL not Certified)
Использованная версия драйверов для Windows NT:	4.103.21
Поддержка DirectX 5:	есть
Поддержка OpenGL:	только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS:	есть

Фото Ивана Курбатова

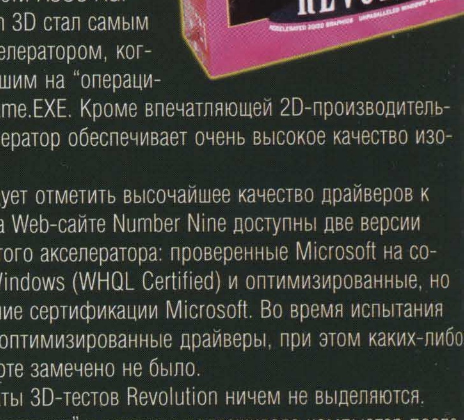
Компания Number Nine с 1982 года занимается производством профессиональных графических акселераторов. Revolution 3D — ее последний продукт. Замечу сразу: Revolution 3D — не для игр. Основная задача этого акселератора — быстрая и высококачественная 2D-графика. С этой задачей "Революция" справляется прекрасно. Обойдя в 2D-производительности ASUS AGP-V3000, Revolution 3D стал самым быстрым 2D-акселератором, когда-либо попадавшим на "операционные столы" Game.EXE. Кроме впечатляющей 2D-производительности, этот акселератор обеспечивает очень высокое качество изображения.



Отдельно следует отметить высочайшее качество драйверов к Revolution 3D. На Web-сайте Number Nine доступны две версии драйверов для этого акселератора: проверенные Microsoft на совместимость с Windows (WHQL Certified) и оптимизированные, но пока не прошедшие сертификации Microsoft. Во время испытания использовались оптимизированные драйверы, при этом каких-либо ошибок в их работе замечено не было.

А вот результаты 3D-тестов Revolution ничем не выделяются. Кроме того, "Революция" с успехом подвешивала компьютер после включения в Jedi Knight поддержки аппаратного 3D-ускорения. Хотя скорости Revolution явно недостаточно для игры в GLQuake, по качеству рендеринга он ничем не уступал Voodoo, а в части динамического освещения даже превосходил 3Dfx-акселераторы. Столь высококачественных OpenGL-драйверов я не встречал еще ни у одного из протестированных в .EXE акселераторов (Voodoo, увы, не имеет полных OpenGL-драйверов).

Подведем итоги. Number Nine Revolution 3D — прекрасный выбор для тех, кто желает получить высококачественный и высокоскоростной, хотя и достаточно дорогой 2D-акселератор с полным набором 3D-функций.



Matrox Millennium II

Цена: $285
Тип акселератора: 2D/3D
Чипсет: MGA-2164W
Тип установленной памяти: .... WRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт): 4/16
Тактовая частота RAMDAC (МГц): 220
Тип шины: .... PCI
Использованная версия драйверов для Windows 95: 3.63
Использованная версия драйверов для Windows NT: 3.25
Поддержка DirectX 5: .... есть
Поддержка OpenGL: .... только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS: .... есть

Сравнивая Revolution 3D и Millennium II, нельзя не заметить массы совпадений. Оба видеоадаптера прежде всего предназначены для профессиональной работы с 2D-графикой, оба используют одинаковый тип памяти (WRAM), для обоих распространяются как сертифицированные WHQL, так и оптимизированные драйверы.

Кроме того, оба существуют как в PCI-, так и в AGP-вариантах и могут нести до 16 Мбайт памяти. В наших тестах 2D-производительности Revolution 3D опередил Millennium II, однако мы тестировали акселераторы только под Windows 95. Не исключено, что под Windows NT Millennium II обойдет конкурента. Кроме того, Millennium II существует в версии с 250 МГц RAMDAC, позволяющей работать с бОльшими кадровыми частотами. Высокое качество изображения давно стало отличительной чертой серии Millennium.



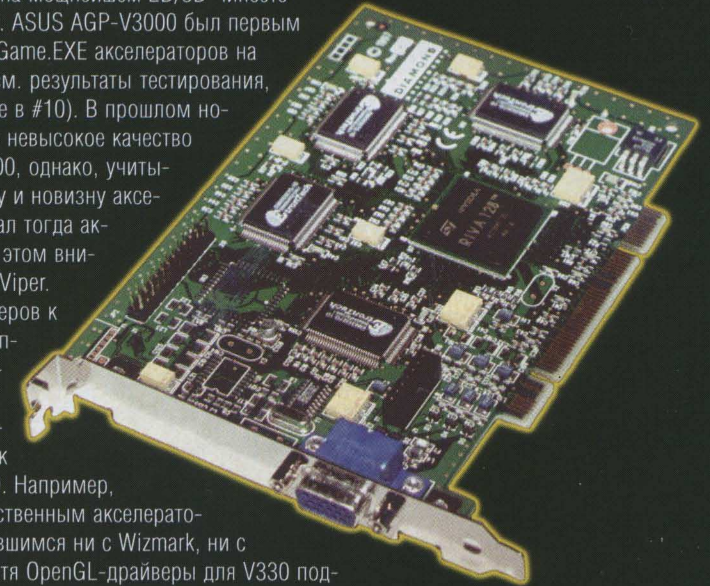
3D-акселерация — явно не сильная сторона серии Millennium. Если просто Millennium вообще трудно назвать 3D-акселератором (по крайней мере с точки зрения игр), то 3D-часть Millennium II просто взята от Mystique. Как следствие, отсутствует аппаратная поддержка билинейной фильтрации текстур, мип-мэппинга и массы других Direct3D-функций. Поэтому Millennium II не смог выполнить тест Wizmark, однако из-за отсутствия билинейной фильтрации текстур обогнал Revolution 3D в Wizmark lite.

Подчеркну, что от Millennium II и Revolution 3D мало пользы в 3D-играх, однако при профессиональной работе с 2D на больших мониторах (17" и более) эти карты просто незаменимы.

Diamond Viper V330

Цена: $185
Тип акселератора: 2D/3D
Чипсет: .... NVidia Riva 128
Тип установленной памяти: .... SGRAM
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт): 4/4
Тактовая частота RAMDAC (МГц): 230
Тип шины: .... PCI
Использованная версия драйверов для Windows 95: 4.10.01.0011
Использованная версия драйверов для Windows NT: 4.00.1381.0220
Поддержка DirectX 5: .... есть
Поддержка OpenGL: .... только для Windows NT 4.0 (MCD)
VESA 2.0 BIOS: .... есть

Не скрою, я давно ждал этот акселератор. Дело в том, что Viper V330 построен на мощнейшем 2D/3D-чипсете NVidia Riva 128. ASUS AGP-V3000 был первым из попавших в Game.EXE акселераторов на этом чипсете (см. результаты тестирования, опубликованные в #10). В прошлом номере я отметил невысокое качество драйверов V3000, однако, учитывая низкую цену и новизну акселератора, не стал тогда акцентировать на этом внимание, ожидая Viper. Качество драйверов к V330, увы, не оправдало ожиданий. Во время тестов проявлялись ошибки как в 2D, так и в 3D. Например, V330 был единственным акселератором, не справившимся ни с Wizmark, ни с Wizmark lite. Хотя OpenGL-драйверы для V330 поддерживали динамическое освещение в GLQuake и цветное освещение в Quake II, качество рендеринга из-за массы ошибок было абсолютно неприемлемым для игры. Несомненно, все эти проблемы возникли из-за драйверов и впоследствии будут исправлены. Но на данный момент не совсем ясно за что, кроме имени, Diamond требует за свой акселератор на $40 больше, чем ASUS (кстати, ASUS недавно анонсировал выпуск PCI-варианта V3000). Таким образом, до появления стабильных драйверов спешить с покупкой акселераторов Riva 128 (ни от Diamond, ни от ASUS) не следует. Разумеется, по прошествии времени мы вернемся к тестированию этих акселераторов.



Спасибо!

Редакция .EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования видеокарты:
Гарант-Сервис 932-9246
C.I. Technology 956-7799

	Number Nine Revolution 3D	Matrox Millennium II	Diamond Viper V330	Diamond Monster 3D
3D WinBench	102	54	129	129
Business Graphics WinMark	98.2	89	84.9	N/A
Hi-end Graphics WinMark	41.5	40.4	37.7	N/A
Wizmark	11307	N/A	N/A	23000
Wizmark lite	166	236	N/A	341
PC Player Bench 640X480X16 bpp	16	12.5	25	30.4
PC Player Bench 800X600X16 bpp	14	9.6	23.5	26
PC Player Bench 1024X768X16 bpp	12	N/A	22	N/A
Dos Quake	11.7	14.8	16.2	N/A
WinQuake V. 1.09	14.1	14.1	14.1	N/A
GLQuake V. 0.95	8.3	N/A	23.7	38.0
Jedi Knight test1 640X480 (min/max)	N/A	30/33	57/58	56/58
Jedi Knight test2 640X480 (min/max)	N/A	27/33	43/56	41/60
Jedi Knight test1 800X600 (min/max)	N/A	23/25	52/54	N/A
Jedi Knight test2 800X600 (min/max)	N/A	22/24	40/54	N/A

Битва за быстрый *бит*

Николай Радовский, Александр Туркин

Game.EXE тестирует наиболее распространенные в России модемы

Трудно недооценить роль аналоговых модемов в святом деле игроизации всея Руси. Сетевые баталии в Интернете — как бы мы принимали в них участие, не будь рядом быстрого, помехоустойчивого и, по возможности, еще и не слишком дорогого друга-модема, этого уникального средства удаленного доступа! И вообще, что есть Интернет, об "обладании" которым, поверив в сладкие песни журналистов (в том числе и наших — один А.Вершинин чего стоит, этот певец сетевых РПГ), мечтают тысячи российских пользователей, если бы не хороший модем? А ничего, нуль, пустой звук. Но что такое "хороший модем"?..

Да, сегодня для большинства удаленных пользователей коммутируемые аналоговые каналы остаются единственными доступными по цене (практически бесплатными) линиями связи (хотя арендная плата за цифровые ISDN-каналы постепенно снижается, а монополисты — государственные телефонные сети — собираются вводить повременную оплату, разница в стоимости той и другой услуг все равно остается слишком большой). Видимо, в ближайшие год-два аналоговые модемы так и останутся самым доступным, если не единственным, средством удаленного доступа.

Однако сказать, что рынок "простых" модемов в ожидании ISDN не меняется, было бы ошибкой. Менее года назад стали доступны модемы с новыми протоколами связи: K56flex и X2. K56flex продвигается альянсом фирм Lucent и Rockwell, а X2 — знаменитой U.S. Robotics. По вполне понятным причинам, эти протоколы несовместимы друг с другом и пока не ясно, когда производители модемов согласуют общий стандарт 56K-связи. Здесь следует заметить, что все 56K-протоколы асимметричны, то есть данные от провайдера к клиенту могут передаваться со скоростью до 56 Кбит/с, а от клиента к провайдеру — до 33,6 Кбит/с. В принципе, такая схема передачи данных вполне соответствует реальным условиям работы в Internet, ведь клиент посылает относительно небольшие запросы, получая объемные файлы и графику. Это приятное. Теперь о досадном.

Так как на данный момент существуют два несовместимых 56K-протокола, для 56K-связи ваш модем должен поддерживать тот же протокол, что и модемный пул провайдера (конечно, если ваш провайдер вообще работает с X2 или K56flex). Кроме того, реальная скорость передачи данных к клиенту при 56K-связи — всегда меньше 56 Кбит/с и существенно зависит от качества линии. По нашим данным, счастливцы со стабильным соединением 33600 на протоколе V.34, используя X2 или K56flex, могут получить соединение до 48 Кбит/с. И не более. Менее везучие граждане со стабильным соединением 31200 могут рассчитывать на соединение до 37 Кбит/с. Всем остальным — полагаем, большинству — вряд ли стоит ожидать в обозримом будущем от 56K-связи ощутимого эффекта. Само собой, при невозможности использовать один из 56K-протоколов ваш модем просто соединится на V.34 (до 33,6 Кбит/с).

К только что упомянутому большинству и обращено наше тестирование. Низкое качество отечественных телефонных линий, по которым бежит наша любовь к сетевым игровым ристалищам и просто информации, — притча во языцех, поэтому для тестирования, которое мы предприняли, собирались самые распространенные в России и следовательно, априорно качественные модемы. Те самые "хорошие модемы", о которых мы вопрошали во врезе. Проверить, насколько они хороши, и было нашей задачей.

Как это делалось

Тестирование проводилось по уже апробированной в издательском доме "Компьютерра" (и хорошо себя зарекомендовавшей) программе с использованием имитатора телефонной линии SIM-3 (разработчик — московская компания "Аналитик ТС"). Использовались три компьютера: один из них управлял имитатором, ко второму был подключен "эталонный модем", а к третьему — модем тестируемый. В качестве эталонного модема мы использовали U.S. Robotics Courier, и выбор этот объясняется не только самой доброй молвой, бытующей среди пользователей, но и объективно наибольшей распространенностью этого прибора (в том числе и в модемных пулах российских Интернет-провайдеров). Все модемы инициализировались в точном соответствии с рекомендациями в собственных "Руководствах пользователя". Заметим, впрочем, что после тщательного подбора строки инициализации, некоторые модемы, вероятно, могли показать более высокие результаты, однако мы уверены, что лишь немногие пользователи будут заниматься такого рода экспериментами.

Далее. Командой ATA эталонный модем переводился в режим ответа, а на тестируемый модем подавалась команда дозвона ATD.



Имитатор телефонной линии SIM-3.

Фото Ивана Курбатова

При необходимости на тестируемом модеме отключалось определение "диалтона".

После соединения на тестируемый модем пересылались заранее подобранные ZIP-файл (размер 828519 байтов) и HTML-файл (размер 67912 байтов). Среднее время пересылки файлов (в секундах) приведено в итоговой таблице (см. ниже).

Модемы соединялись проходящей через имитатор SIM-3 телефонной линией. Тестирование проводилось на трех типах линий: "идеальной", "средней" и "плохой".

Под "идеальной" линией мы подразумеваем линию с бОльшим, чем 40 дБ соотношением сигнал/шум, отсутствием затухания АЧХ, импульсных и прочих помех. Для "средней" линии устанавливалось соотношение сигнал/шум 29 дБ, импульсные помехи с частотой 1 Гц и уровнем импульсной помехи, плавающим в диапазоне от -46 до -22 дБМ. Для "плохой" линии мы добавили уровень шума, плавающий в диапазоне от -31 до -26 дБМ, что привело к изменению соотношения сигнал/шум в диапазоне от 21 до 16 дБ.

Что еще? Тестовая группа "железного" отдела Game.EXE впервые занималась таким "щекотливым" делом, как тестирование модемов ("щекотливое" оно хотя бы потому, что российские каналы связи — вещь настолько непредсказуемая, что на стенде практически невозможно с предельной точностью отобразить все "нюансы" и "фортели" наших телефонных линий), а потому мы отлично понимаем, что не являемся истиной в последней инстанции. Пишите нам, если вас заинтересовала эта тема и вы хотели бы увидеть на страницах .EXE результаты тестов не вошедших в этот обзор модемов. Разумеется, мы откликнемся и с удовольствием проведем новые испытания.

Результаты тестирования

U.S. Robotics Courier V. Everything

$250

Game.EXE 1997 Лучшая покупка

Без сомнения, самый распространенный, самый популярный, самый доступный по цене (агрессивная ценовая политика USR приносит свои плоды, а ведь, кажется, еще вчера этот модем стоил



порядка 320 долларов) из протестированных модемов. Внутреннее ПО Courier'a (firmware) содержится в перепрограммируемой микросхеме флэш-памяти и легко может быть обновлено. В этой связи заметим, что U.S. Robotics приступила к активному продвижению своего протокола X2 (56-килобитная связь) и поставляет поддерживающие этот протокол Courier'ы. Поддержка X2 может быть установлена и в большинстве старых моделей Courier программным путем. Официально это делается так: сначала нужно установить новую версию внутреннего ПО; потом, заплатив $60 и получив пароль, нужно позвонить на BBS U.S. Robotics, и после ввода пароля в NVRAM вашего Courier'a дистанционно установят параметр, разрешающий использование X2. Эта услуга действует только на территории США (именно там, как вы понимаете, находится BBS USR). Хотя, конечно, всегда можно действовать и неофициально (это называется хакерством и нами не приветствуется).

Справедливости ради следует отметить, что в этом тестировании Courier был в несколько привилегированном положении, так как во всех тестах отвечающим был именно он. При тестировании Courier'ов на плохих линиях мы запретили использование фирменного протокола HST, из-за его несовместимости с модемами других производителей и, как следствие, ограниченности применения этого протокола.

Zyxel Omni 288S

$285

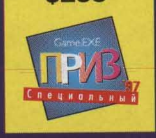


Самый первый модем Zyxel, поддерживающий протокол V.34. К сожалению, Omni поддерживает только "классический" вариант протокола V.34, а потому обеспечиваемая максимальная скорость соединения составляет лишь 28800 бит/с. Этот модем содержит функции АОН (автоматического определителя номера), автоответчика, а для оцифровки сообщений к нему может быть подключен микрофон. В большинстве

тестов Omni, увы, был одним из последних, поэтому, если автоответчик в модеме вам не очень нужен, лучше обратите внимание на новый Zyxel U336-E.

Zyxel U336-E

$295





Новый модем от Zyxel, специально предназначенный для работы на зашумленных линиях. U336-E в отличие от Omni не имеет голосовых функций, зато поддерживает связь на V.34 со скоростью 33600 бит/с. Внутреннее ПО всех моделей Zyxel разработано с учетом специфики российских телефонных линий и постоянно совершенствуется. Следует также отметить, что оба модема Zyxel комплектуются русскоязычным руководством пользователя, а U336-E еще и книгой нашего коллеги по издательскому дому Е.А.Козловского "Путевые заметки из страны Интернет" (неплохой, заметим, книгой). Так как оба представленных на тестирование Zyxel'я хранят firmware во флэш-памяти, для обновления внутреннего ПО нужно просто "прописать" в модем новую прошивку. Эта модель прекрасно зарекомендовала себя на всех типах линий, поэтому при выборе нового модема рекомендуем обратить пристальное внимание именно на U336-E.

Motorola VoiceSURFR 33.6

$274

Младший член семейства модемов Motorola. VoiceSURFR — единственный из протестированных модемов, хранящий внутреннее ПО в ПЗУ (то есть обновить его программно вам не удастся). Зато этот модем имеет встроенные функции работы с голосом, что позволяет ему функционировать в режиме автоответчика. Странное нововведение: на корпусе этого модема нам не удалось обнаружить выключатель питания. "Руководство пользователя" ссылается на таинственный выключатель, но не признается, где следует его искать. VoiceSURFR показал неплохие результаты на всех типах линий и — если



Передача данных. "Плохая" линия



Передача данных. Линия среднего качества



Время пересылки файлов на различных типах линий (сек.)

	Идеальная		Средняя		Плохая	
	ZIP	HTML	ZIP	HTML	ZIP	HTML
Omni 288S	252	17	333	22	1021	68
U-336E	219	21	300	20	762	54
Premier	222	15	278	19	1013	69
VoiceSURFR	221	16	345	23	778	51
Courier	221	15	300	20	765	55

бы не чуть "задранная" цена — смог бы составить конкуренцию серии USR Sportster.

Motorola Premier 33.6

$289



"Старший брат" VoiceSURFR. Внутреннее ПО Premier хранится во флэш-памяти и легко может быть обновлено. В отличие от VoiceSURFR этот модем не имеет функций работы с голосом. Premier был лучшим при тестировании на линии "среднего" качества, однако на "плохих" линиях оказался одним из последних. Не исключено, что столь странное поведение — результат недостаточной настройки модема или применения устаревшей версии внутреннего ПО.

Информация к размышлению: недавно компания Motorola объявила о желании продать свое отделение по выпуску модемов, хотя и гарантирует поддержку пользователям уже проданных приборов. Нам сообщили, что, выпуск серий Premier и SURFR/VoiceSURFR, скорее всего, будет продолжен, правда, под другой торговой маркой. Как воспринимать эту новость — решать вам.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования модемы:

Compulink 935-8891
Diamond Communications 369-7415
Zyxel Communications 932-7601

Отдельная благодарность фирме **"Аналитик ТС"** (тел.: (095) 490-0713) за консультации и помощь в проведении тестирования.

Передача данных. "Идеальная" линия



In This Issue

Cover Story

Do Russian People Stand For War?
(The Wargames We Choose)

Unlike strategic games that have always been popular in Russia, wargames usually run a lower profile. This Fall has brought quite a number of outstanding wargames that may definitely change the situation in the Russian game market. The keywords are: stylish plot, real-time, and simplicity (according to Sid Meier's prophetic revelations). Meet the three forerunners that received Our Choice!

Myth: The Fallen Lords, by Bungie/Eidos, is a wonderchild of modern state-of-the-art technologies, faster processors, and 3D accelerators. Myth demonstrates a movement towards more action and realism with its winning combination of a traditional story (Evil against Good) and artistic visual implementation (full 3D, real physical effects, dynamic lighting, etc.).

The interview with Bungie team reveals the creative spirit of the developers of Myth, as well as many useful hints and game secrets.

Close Combat 2: A Bridge Too Far, by Atomic Software/Microsoft. This sequel offers more weaponry and challenging missions. New improvements to this WW2 wargame made it an interesting game to play.

In his interview to .EXE, Keith Zabalaoui, President of Atomic Games, told us many interesting facts about the history and future plans of his company. CC fans in Russia can rejoice: CC3 is going to cover the battles in the East front.

Sid Meier's Gettysburg!, by Firaxis Games/Electronic Arts, what else can we add (see review and interview with Bryan Reynolds in .EXE #9) about this masterpiece? Sometimes a long-awaited game turns out a disappointment, this one will never upset you. Sid Meier at his best redefining the meaning of gameplay.

Simulators

We were amazed by a demo of **Wing Commander V: Prophecy**, by Origin. Stunning visual effects. A very nice and tempting game. Going back to the roots (WC1) may sometimes produce a very good result. A very pleasant change after the failure of WC4! Awaiting for the full version ...only please do not spoil it, not this time!

Armored Fist II, by NovaLogic, is a VoxelSpace 2 engine applied to a tank simulator. AF2 got rid of the drawbacks that AF was noted for. This time we have excellent graphics and sound and the game is reasonably challenging. Our Choice!

Strategy

Pax Imperia: Eminent Domain, by Heliotrope Studios/Toys HeadQuarter. We have mixed feelings about this long-awaited cosmic strategy: very convenient controls (even better than in MoO2) and very poor graphics and mediocre user interface, challenging complexity and underdeveloped micromanagement. It's a shame that the published version is so unbalanced. We could wait another year.

The full version of **Uprising**, by Cyclone Studios/3DO, is a step forward from its demo. It became real fast (please use 3Dfx). What a treat! A mix of action and strategy. The most intellectual 3D shooter of the market. Unforgettable combat scenes. The prototype of all future 3D strategies. Our Choice!

Adventure

Has anybody here ever heard of Vasily Ivanovich Chapaev? A few very smart guys may answer: he was a Russian Civil War hero! Right! And wrong! Chapaev is a famous character of modern Russian folklore. SBG, a Moscow-based team, is developing **"Pet'ka and Vasily Ivanovich Rescue the Galaxy"**, a funny and rather sarcastic game rooted in the rich and carnal Chapaev folklore and a little bit of history. Nice cartoon-like graphics and tons of heavy-weight dirty jokes will make the game a sure favorite in the Russian market.

RPG

Lands of Lore: Guardians of Destiny, by Westwood Studious: what a disappointment! The game everybody waited for so eagerly, the game that was destined to become a hit turned out nothing more than a mediocre good ol' RPG! The graphics are worst of all: hey, could it really take 4 years to create these old-fashioned poorly articulated screens and inventory?! The game, however, is not altogether bad. It's just not what LOL could be, should be and must be. Just another game in the range.

Hurray, there is justice in the World: **Fallout: Post Nuclear Adventure**, by Interplay, is a sweet consolation in the hard times LOL 2 gave us! The developers of this rather nice game took the best from the most impressing games of related genres and made it a really beautiful mix. Minutely detailed and elaborate psychological aspects of the characters' intercourse add to the cruel and rather realistic real-time combat scenes. Our Choice!

Hardware

Part II of our tests of 2D/3D video cards: Our Choice! goes to **Number Nine Revolution 3D**, Special Prize goes to **Matrox Millennium II**. The test of most popular (in Russia) modems revealed the following results: Best Buy goes to **U.S. Robotics Courier V.Everything**, Special Prize goes to **Zyxel U336-E**.